
電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
國際中文版
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$22・馬來西亞 RM$12
新加坡 S$6・美國 USD$6
加拿大 CAD$8・澳洲 AUD$9
4 712063 000052
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
129
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
2000/JANUARY
特別報導
Comic World9
漫畫展現場報導
後 PC 時代的迷思
魔王襲香港！軒轅劍出鞘
攻城略地
16Page
軒轅劍 3
先期攻略指引
新絕代雙驕
13Page
魚爺江湖傳(上)
暗黑秘石
任務解說
秘技偵蒐營
軒轅劍參－雲和山的彼端
絕招任你用
創世紀九：羽化昇天
聖者無敵
明星志願 2
超完美秘技
古墓奇兵：末世啟示錄
武器彈藥用免驚
美國職棒大聯盟 2000
夢幻棒球隊
威力掃蕩
輕鬆換關卡
絕對超值MegaDisc...
風色幻想 SP：
封神之刻、
魔法少年、
熱舞 2000…等
12個遊戲
試玩展示版
深入報導
守護者之劍 2
～伊格麗亞之章
6Page
風色幻想 SP
～封神之刻
封面設計／蘇執斐



金庸最得意的武俠作品
2000詼諧武學全新出發

看小桂子如何在皇宮內苑中飛黃騰達，

由小太監榮封忠勇伯、鹿鼎公！

看小白龍如何砲轟神龍島、大鬧羅剎國！

看韋爵爺如何在衆美女間左右逢源！

但是機靈古怪的小桂子鬥得過小玄子嗎？

在天地會與升官發財之間，

他會做什麼樣的抉擇呢？

鹿鼎記大結局在此揭曉！

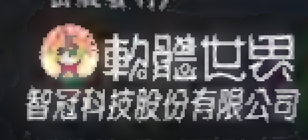
研發製作/







出版發行/

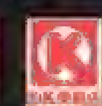


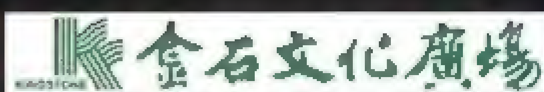












【蘇荃】

小寶誤入神龍島，憑著油腔滑調的真本領，將教主及教主夫人哄得開開心心的，而混得白龍使的名號。面對這位武功高強、楚楚動人的大姊，小寶如何打動芳心呢？

【蘇菲雅】

小寶與蘇菲雅在雅克薩城偶遇，陰錯陽差的幫助蘇菲雅奪回政權，使她成為俄羅斯攝政女王。在鹿鼎記小說中與韋小寶萍水相逢的蘇菲雅，在鹿鼎記貳裡又將與韋小寶發生什麼樣的關係呢？

【建寧】

這位嗆公主，不顧身分，如橡皮糖般黏上小寶！對於有嚴重虐待和被虐待狂的小公主，小寶該如何馴服她呢？



【阿珂】

小寶對她一見鍾情，誓言娶她當老婆，然而這位驕傲的小姑娘愛的卻是陰險小人鄭克塽！小寶會使出什麼混身解數，贏得美人心呢？



電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

全球華人電腦門市、書局均售
香港 ・ 馬來西亞
新加坡 ・ 美國
加拿大 ・ 澳洲
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

國際中文版

PC POWER

2000/JANUARY 129

CONTENTS

58 深入報導

68 特別報導

辣片追緝令

NEW GAMES STATION

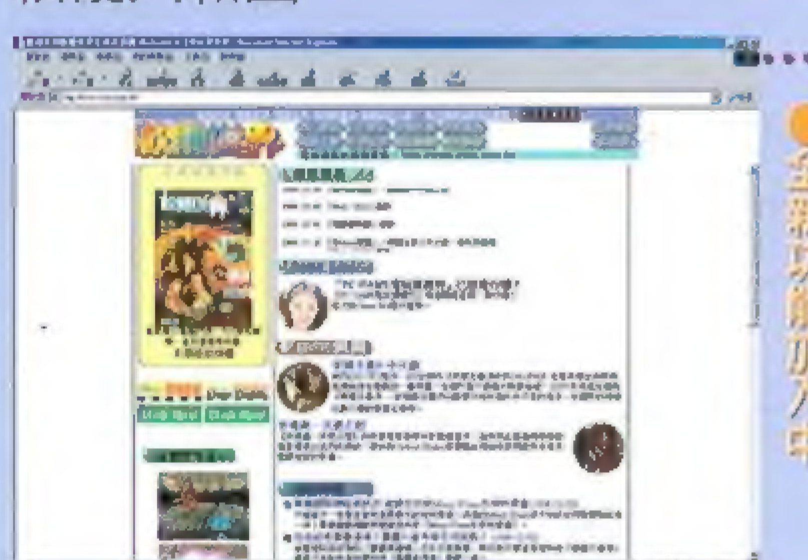
攻城略地



唯GAME論

其它

全球資訊站：http://www.swm.com.tw/



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中



●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩，精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊







速食店

當我從雜誌上得知便利商店要出資料片時，便巴不得它趕快上市！為了再次挑戰自己的商業IQ，當它一上市便將之買到手，看看自己能否做個速食店大王。

看完了開頭充滿動感又逗趣的動畫後，便開始了遊戲。速食店理所當然的沿襲了便利商店的系統：造型可愛的2D人物，輕鬆活潑的音樂、音效以及簡單方便的一鼠操控，讓人感覺到另一種自在快樂。但是除此之外，當然也有些新變化：可操縱店長在櫃檯、廚房和用餐區自由行動，使人覺得自己像是名店長在店內巡察員工是否偷懶，真叫人過癮：逼近真實的原料損壞比及食品準備率，給予遊戲內容更高的難度和挑戰。

在玩了許久後，發掘不少優點，也找出一些個人認為能更進步的地方，提供與會各位玩家分享。自行設計漢堡是不錯，但對遊戲並無太大影響；店內擺設也單調了一些；突發事件種類不如以前多。個人建議，如能像現實中一般，建個得來速、兒童遊樂場，而不要只是加蓋樓層；接受生日會訂座或舉辦像是背口訣換漢堡這一方面另類活動，相信會使遊戲更有趣，更耐玩。



發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢 Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月 Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治 Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍 Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	李靜芳 Jessica Lee, Editor	jessica@swm.com.tw
助理編輯	鄭宗孟 Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷 Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能 A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲 May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟 Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛 Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇 Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
打字排版	伍美蓉 Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
採訪主編	葛文怡 Sharon Ko.Managing Editor	Sharon@ml.hinet.net
採訪編輯	張鈞 Edwin Chang.Editor	edwin@swm.com.tw
採訪編輯	陳宜綠 Jany Chen.Editor	jany@swm.com.tw

廣告部 ADVERTISING

廣告主任	曾玉琴 Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
廣告企劃	陳禮英 Peggy Chan.Advertising Specialist	eleven@swm.com.tw
廣告專線	886-7-8151063	

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煒、
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李 甌、李彥志、王詠文、駱婷婷、黃啓禎、卜超群、林建中、葉文明、朱紹祖、朱原弘、張裕敏、徐維成、紀翠綢、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賀鴻麟、黃俊銘、林旭中、賴福鑫、余家惟、劉建台、陳志明
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號 樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022 FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@loop.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail:Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳洲 Australia TeL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan


便利商店2
系列產品資料片
再開一家速食店吧!
速食店
賣當勞
漢堡女王
KLT

幻想西遊記

gamania





融合傳說與現代科技的人物設定

別出心裁的戰略方式

會心一笑的詼諧劇情

讓你無法眨眼的絢麗魔法

輕鬆自然的美術風格

在未來奇幻的想像空間裡
以滑板代替筋斗雲的孫悟空
使著像光劍一樣炫的金箍棒
以及火炮重兵豬八戒
總是自以爲可以扮演重金屬...

玩厭了沉重的
〝角色扮演大作〞嗎？
就讓這些熟悉的人物們
帶領你進入一段
充滿奇境幻想的取經之旅吧...










心中深藏著對你的愛……。
Windows® 95 / 98
中文版 專用
擬真幻想故事
date
plice
Castle Fantasia
聖魔大戰
台灣創新版
●執行環境：Windows95/98中文版作業環境
●CPU(中央處理器):Pentium100MHz以上(建議使用Pentium II 133MHz以上)
●記憶體:32MB以上(建議使用64MB以上)
●顯示器:640x480 256色 顯示螢幕
●顯示卡:支援Direct3D(DirectX 6)環境、擁有3D加速機能，並配備2MB以上記憶體的顯示卡
●音效卡:支援DirectSound環境的音效卡(建議使用對應Direct3Dsound、EAX者)
急徵人材:
你對遊戲軟體的製作有興趣嗎? 本公司正在尋找這一方面的相關人材。
如果你對畫畫有興趣，並有非常純熟的技術，或者你是2D、3D電腦動畫高手，
更或者你是3D程式設計師，請不要客氣，儘快找個機會發揮你的才能吧!
別讓才華洋溢的你睡著了。
信必優多媒體股份有限公司
地址：台北縣中和市景安路10號4F
電話:(02)2242-8417 傳真;(02)2243-4815
http://www.symbiosys.com.tw
開發．服務
SYMBIO
軟體世界
代理發行
日商亞久里
人物設計 山本和枝 (Yamamoto Kazue)



Elemental Arts
魔法少年
鍛鍊你的技藝吧！
SRPG
日本台灣同步上市
角色：松崎健一
人物設定：山本和枝
Windows 95/98 專用
CD-ROM 版
中文化
信必優多媒體股份有限公司
翻譯：吳欣怡
程式設計：陳興隆
美術編輯：簡大智
開發．服務
SYMBIO
軟體世界
智冠科技股份有限公司
代理發行
日商亞久里

美眉週記

傳播界與電玩界共譜甜蜜的另一段戀曲

成長是生命的溫馨負擔
夢幻是心靈的甜美思念
編織真實與虛幻間的純真感受
從這一刻開始
記錄著點點滴滴酸甜的滋味
等待著溫暖初生的氣息








繼承魔王之名的少女翩然降臨!!
然而，在逐邁向毀滅的世界中，
爲了結束戰爭而引起的戰亂再次被淹沒了平和的盛世
揮舞著聖劍的天命帝王爲消弭一切爭端而掀起戰爭
鍊金學與魔法交織的大時代中
風色幻想SP
Wind Fantasy Special Purpose 封神之劍


高遊戲性與豐富魅力角色的RSLG大作再次登場
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD
http://www.fy.com.tw


IAN SWORD EGRIA
TGL
GUARDIAN SWORD EGRIA
籌備三年 耗資千萬製作 風雷小組全力打造 新亮全國人自製 RPG
TGL 2000 年第一個強勢登場！



守護者之劍 II
GUARDIAN SWORD EGRIA
an alpha era story
a WIND THUNDER's game
GUARDIAN SWORD EGRIA
伊格爾亞之章
守護者之劍 II～伊格爾亞之章
http://wt.tgl.com.tw
TGL
http://www.tgl.com.tw

新绝代雙驕

古龍原著

豐富 多變的300多種道具及多采多姿的各種招式、心法的修練與煉藥系統，戰鬥模式可自由調整為即時、半即時及回合制操作簡單又親切。





眼看千禧年即將來臨，世界各地為了慶祝這個千年一度的盛會，莫不卯足全力以各種活動慶祝，像是建造巨大建物啦，千禧年第一道曙光之旅啦，全城通宵狂歡派對…等等，為了只是迎接這值得紀念的一刻。或許有人說，太陽又不是會變成西邊升起，日子還不是一樣過？不過人們潛意識中渴望藉機解放及莫大商機的影響之下，迎接千禧年的趨勢已經是全球一致的共識了。

既然難得盛逢其會，再加上近年來電玩雜誌業競爭日漸激烈，編輯部決定在千禧年出書的第一本軟體世界雜誌上做出重大的改變！從PC族總動員中數千封讀者投書之中，我們瞭解到讀者所需要、所希望的事物究竟為何，因此配合千禧年的到來，我們將會來個徹底大改版！所以各位長久以來渴望有所改變的讀者，請略加等待，希望下一期的改頭換面，會讓諸位耳目一新！

由於近年來韓國遊戲產業一日千里，所製作的遊戲品質有些甚至已超越台灣本土的自製遊戲，直逼歐美及日本遊戲的水準，所以我們考慮刊登某些韓國較強的遊戲報導，一來讓大家瞭解韓國遊戲的特色，二來也可以讓國內廠商作個參考。在此我們徵求懂韓文又瞭解遊戲的高手們，如果想要每[illegible]，又可以爬爬格[illegible]
[illegible]

有意者請用E-mail至dragon@swm.com.tw

一經錄用的話，你也可能成為名作家哦！



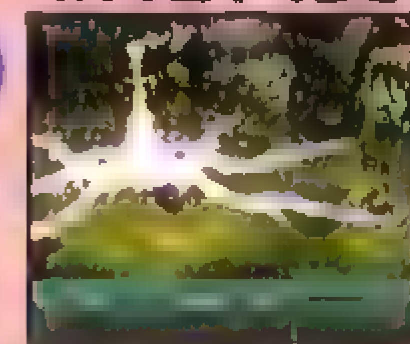
1 霹靂英雄榜



新登場 **3231**

智冠科技／角色扮演

2 新絕代雙驕



●上回1 **3102**

宇峻科技／角色扮演

3 速食店



新登場 **3056**

遊戲橘子／策略模擬

名次	遊戲	上回	數量	廠商／類型
4	世紀帝國2中文版	新登場	2567	展碁科技／即時戰略
5	破碎虛空	上回2	2359	智冠科技／角色扮演
6	終極動員令：泰伯倫之日	上回4	1978	美商藝電／即時戰略
7	明星志願2	上回6	1547	大宇資訊／模擬養成
8	龍神	新登場	1106	智冠科技／策略角色扮演
9	總統之路	上回9	1012	晟業資訊／益智
10	神奇傳說～遠征奧德賽	上回7	939	日商帝技藝如／角色扮演

特[illegible]銷售排行的全省54家經銷商

北區： 來欣電腦 TEL：(02) 2396-5781、
亞闓電腦 TEL：(02) 2791-8486、
明玉資訊 TEL：(02) 2276-0382、
介安電腦 TEL：(02) 2990-0337、
安政電腦 TEL：(02) 2394-4916、
東湖書局 TEL：(02) 2633 6435、
中聯科技 TEL：(02) 2245 3818、
奈德電腦 TEL：(02) 2388 9725、
旭傑資訊 TEL：(02) 2371 0600、
弘城資訊 TEL：(02) 2969 2896、
創世紀唱片 TEL：(02) 2954-8384、
亞細亞電腦 TEL：(03) 422-1662、
創世紀電腦 TEL：(03) 335-4950、
三井電腦桃園店 TEL：(03) 333 3000、
人人書局 TEL：(03) 532-0667、
書耕電腦 TEL：(035) 225-792、
古今集成 TEL：(035) 218-272、
展書堂 TEL：(035) 264-300、
揚升電腦、北洋電腦、諾貝爾圖書、

中區： 東興電腦 TEL：(037) 337-865、
益崧資訊 TEL：(047) 277-115、
遠太電腦 TEL：(04) 222-0050、
詠銘電腦 TEL：(04) 623-5298、
冠龍科技 TEL：(04) 223-1662、
三民書局 TEL：(04) 524-4752、
易泰電腦 TEL：(04) 836-7484、
廣訊書局 TEL：(04) 528-5196、
順發3C量販 TEL：(04) 226-9696、
有樂GAME館 TEL：(04) 329-5076、
101電腦圖書 TEL：(04) 520 8961、
龍軒電腦書局 TEL：(04) 201 6622、
飛碟流行玩具城 TEL：(04) 686 5869、
新世紀文化廣場 TEL：(05) 532 6207、
巨旦電腦 TEL：(05) 633 8189。

南區： 明樣電腦博愛店 TEL：(05) 234 6666、
瑩潔電腦 TEL：(05) 370 6408、
捷鵬電腦 TEL：(06) 501 3559、
亞特電腦 TEL：(06) 245 0028、
傑登電腦 TEL：(06) 226-8662、
快宜資訊 TEL：(06) 254-4485、
金記實業社 TEL：(06) 336-2469、
永茂書報社 TEL：(06) 264 2655、
宏華軟體書城 TEL：(06) 228 0395、
台南順發3C電腦 TEL：(06) 241 1181、
日本橋遊戲II店 TEL：(07) 238 1203、
不二家電腦 TEL：(07) 361 4577、
大瀚城文化 TEL：(07) 291 1011、
培倫資訊 TEL：(07) 354 0820、
巨宇電腦 TEL：(07) 642 6559、
宏昱資訊 TEL：(07) 387 9581、
屏東光統書局 TEL：(08) 722 7108、
愛因斯坦電腦。

題目：軒轅劍參的遊戲起點是？
正確答案： 3)威尼斯

魔鬼代言人VCD 10名

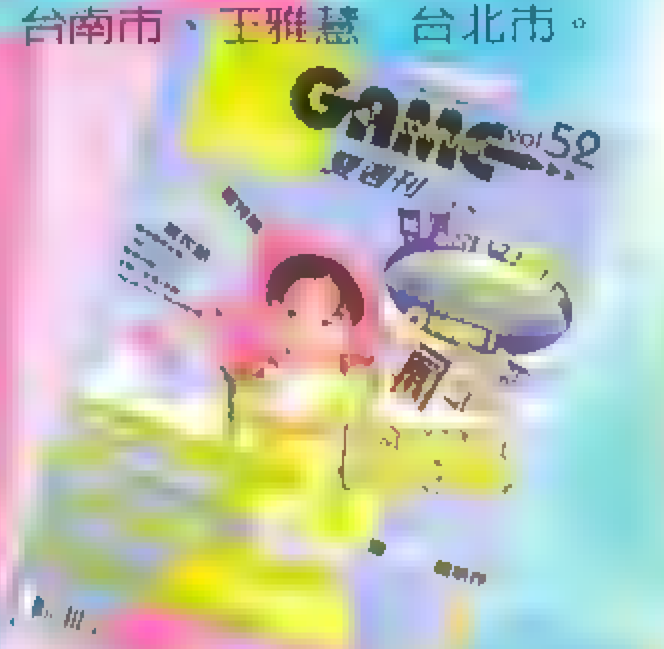
許司瑋 台北市、陳靜美 高雄市、
許美維 台南市、方 里 苗栗市、
范美芳 台北市、林靜茹 台中市、
李明志 台北市、劉秀玉 高雄縣、
陳淑君 彰化市、賴惠蓉 台北市。

鐵面人VCD 10名

李建樺 雲林縣、王小薇 台南市、
黃昭翰 屏東市、張龍華 桃園縣、
許瑞麟 桃園市、吳東原 桃園縣、
許明澤 新竹市、劉薏美 高雄市、
羅昭文 台北市、方曉敏 台中市。

杜蘭朵VCD 10名

謝宗憲 台南縣、陳聰賢 台北縣、
謝雨潤 台北縣、邵文惠 高雄市、
駱俊宏 高雄市、陳芳君 新竹市、
林靜芬 高雄市、李其華 台北縣、
陳俊男 台南市、王雅慧 台北市。

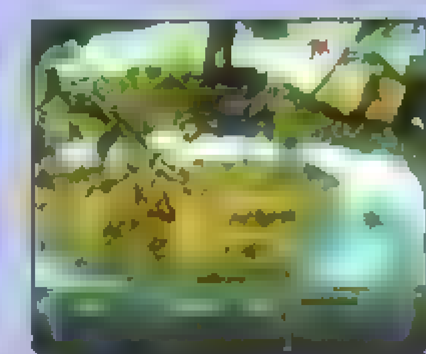


王昶順 桃園縣、柳名達 台中市、
尤志益 彰化縣、林建銘 台中縣、
李宗憲 高雄市、蔡欣遠 桃園市、
李萬和 彰化市、陳意忠 台中縣、
陳銘群 澎湖縣、謝宗霖 高雄市、
張佳琳 台北縣、謝旻憲 台北縣、
林琬昀 台南市、王煉富 南投縣、
洪欣捷 新竹市、田艾茹 台北市、
賈鎮遠 花蓮縣、吳建樹 高雄市、
林彥儒 台北市、陳勝彥 台中縣。
（以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於12月20號以掛號寄出。）

非常爬行榜 Top10

統計日期：11月20日～12月10日
資料來源：軟體世界第128期選票

1 新絕代雙驕



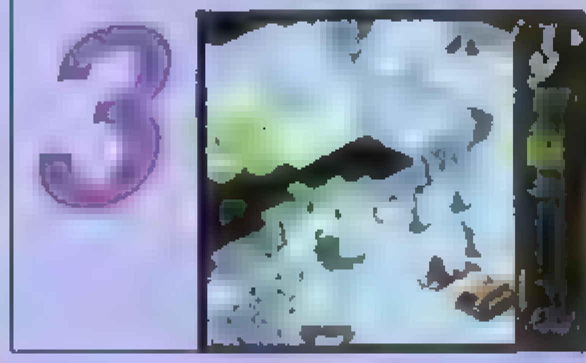
●上回 2 633
宇峻科技／角色扮演

2 世紀帝國2中文版



新登場 257
展碁科技／即時戰略

3 終極動員令：泰伯倫之日



●上回 3 195
美商藝電／即時戰略

名次	遊戲	上回	票數	廠商／類型
4	破碎虛空	上回1	186	智冠科技／角色扮演
5	霹靂英雄榜		144	智冠科技／角色扮演
6	天地劫-神魔至尊傳	上回4	86	漢堂國際／策略RPG
7	明星志願2		74	大宇資訊／模擬養成
8	大航海時代4	上回5	60	第三波／策略模擬
9	便利商店	上回6	34	富峰群／策略模擬
10	魔法門VII	上回9	33	歐樂影視／角色扮演

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
新倚天屠龍記	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
天子傳奇	角色扮演	WIN95/98	中文	12月下旬	未定
詭腸記貳部曲	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
聖劍奇兵	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	600元
荷花仙子	教育	WIN95/98	中文	2000年2月	未定
導火線	射擊	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
失落的古文明	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年2月	未定
P2K總統大選	策略益智	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
象棋兵法—屏風馬篇	益智	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
象棋水滸戰2	益智	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
大富翁之升官之途	益智	WIN95/98	中文	2000年3月	未定
中國陸軍棋	益智	WIN95/98	中文	2000年3月	未定
跳棋小精靈	益智	WIN95/98	中文	2000年3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
薩威拉之核	角色扮演	WIN95	英文	2000年1月	1080元
夢幻西餐廳—決戰全臺灣	即時策略	WIN95	中文	2000年1月	299元
狂飆越野賽2000	賽車模擬	WIN95	英文	2000年1月	1080元
厄夜驚悚	動作冒險	WIN95	英文	2000年1月	980元
純愛手札百寶箱	壁紙集	WIN95	中文	2000年1月	900元
中華一番客棧	即時策略	WIN95	中文	2000年1月	299元
純愛手札之俄羅斯對戰	益智	WIN95	中文	2000年2月	700元
夢幻小貓咪	養成	WIN95	中文	2000年2月	800元
特勤機甲隊3	即時戰略	WIN95	中文	2000年2月	800元
特勤機甲隊3攻略書				2000年2月	350元
魔幻紀元	策略	WIN95	英文	2000年2月	980元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
戰慄時空資料片	動作射擊	WIN95/98	英文	12月底	780元
印第安那瓊斯:末日危機	動作冒險	WIN95/98		12月底	1080元
狩魔獵人III	人物冒險	WIN95/98		12月底	未定
雲斯頓賽車3	賽車模擬	WIN95/98		2000年1月	未定
Fireteam火線群英（暫譯）	網路/動作	WIN95/98		2000年1月	未定
雷霆先鋒3D	動作策略	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
暗黑破壞神II	角色扮演	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
銀河生死鬥特別版	網路連線/動作射擊	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
Killer Tank殺手坦克（暫譯）	動作射擊	WIN95/98		2000年1月	未定
美國新國度（暫譯）Alien Nation英文版	經營策略	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
交通巨人（暫譯）Traffic Giant	商業經營	WIN95/98	英文	2000年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
F18	模擬	WIN95/98	英文	2000年1月	1280元
老虎伍茲2000	運動	WIN95/98	英文	2000年1月	980元
模擬家庭	模擬	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
太空戰士8	角色扮演	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
幕府將軍	策略	WIN95/98	英文	2000年2月	未定
NOX	角色扮演	WIN95/98	英文	2000年2月	未定
超級克拉爾	動作	WIN95/98	英文	2000年2月	未定

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
樂高朋人關地	益智遊戲	WIN95	中文	12月下旬	1080元
青蛙寶貝桌面朋友集	工具軟體	WIN95	中文	12月下旬	未定
青蛙寶貝輕鬆學日語3	教學軟體	WIN95	中文	12月下旬	750元
新英雄傳說3—白髮魔女	角色扮演	WIN95	中文	12月下旬	1080元
三國伏魔	角色扮演	WIN95	中文	12月24日	690元
酷狗寶貝創意DIY（幼教）	幼教育樂	WIN95	中文	12月31日	750元
樂高樂城棋手	益智遊戲	WIN95	中文	2000年1月	1080元
龍戰四海	角色扮演	WIN95	中文	2000年1月	未定
大地英豪	角色扮演	WIN95	中文	2000年1月	未定
Sequence Palladium	戰略養成	WIN95	中文	2000年2月	未定
Lego Racer		WIN95	中文	2000年2月	1080元
人偶大作戰	教育養成	WIN95	中文	2000年3月	980元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
夢幻咖啡屋	模擬	WIN95/98	中文	2000年1月	399元
周工令	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	650元
WWII空戰司令（Nation）	模擬飛行	WIN95/98	英文	2000年1月	990元
霹靂麻將	博奕	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
裝甲元帥 III	戰略	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
魔鬼戰將總動員	即時戰略	WIN95/98	中文	2000年1月	880元
魔鬼英豪	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	1080元
惡魔都市	動作冒險	WIN95/98	英文	2000年1月	980元
信長之野望烈風傳威力加強版	策略	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
大刀	動作	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
命運之翼	模擬飛行	WIN95/98	中文	2000年2月	990元
蘇愷27 II	模擬	WIN95/98	中文	2000年2月	1080元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
新世界戰記	戰略	WIN95/98	中文	未定	未定
填海霸主	模擬戰略	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
非常總統大富翁	大富翁	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
幻舞天使	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
聖石傳說	動作角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	599元
釣道	運動	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
瀕死雅手	運動	WIN95/98	英文	2000年1月	未定
鬥牛士	運動	WIN95/98	英文	2000年2月	未定
鈦元（暫譯）	射擊	WIN95/98	英文	2000年2月	1080元
馬鈴薯先生（暫譯）	動作	WIN95/98	英文	2000年2月	未定
海霸Ⅰ	即時戰略	WIN95/98	英文	2000年2月	未定
大毀滅	戰爭模擬	WIN95/98	英文	2000年2月	1080元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
斷劍傳說～聚成風雲	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Zaphie	冒險	WIN95/98	中文	2000年3月	499元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法泡泡龍4	益智	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
超能力格鬥2012	格鬥	WIN95/98	中文	2000年1月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁遊戲網戰	單機版	WIN95/98	中文	12月底	199元

新片觀測站

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
殖民計劃2	策略	WIN95/98	中文	2000年2月	未定
學生騎士團	策略	WIN95/98	中文	2000年3月	未定
機器人夢工廠	策略	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
降龍戰記	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	12月31日	599元
Dark Solid	即時	WIN95/98	中文	2000年2月	299元
守護者之劍II	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
夢幻模擬戰I & II	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
異域	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Faust浮士德	冒險	WIN95/98	英文	第四季	未定
亞特蘭提斯2	冒險	WIN95/98	英文	第四季	未定
Messiah彌賽亞	動作	WIN95/98	英文	2000年初	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
風色幻想SP－封神之劍	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
春秋英雄傳	角色戰略	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
秘境傳說	角色扮演	WIN95/98	中文	12月23日	599元
魔法少年	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
南方公園之瘋狂大賽車	動作射擊	WIN95/98	英中	12月	780元
Street Wars黑金企業	戰略	WIN95/98	中文	2000年1月	980元
時間之輪	動作策略	WIN95/98	英中	12月	980元
Dispel	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
西風狂詩曲2－暴風雨	角色扮演	WIN95/98	中文	12月20日	880元
六道天書	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	2000年元月	未定
霸刀前傳	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年2月	未定
刀劍笑	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年3月	未定
超神Z	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	2000年4月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
新絕代雙驕攻略大全	武俠角色扮演	WIN95/98	中文	12月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
笑傲江湖之日月神教（暫定）	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年2月	未定
雲州奇俠－史艷文（暫定）	策略角色扮演	WIN95/98	中文	2000年6月	未定

新片觀測站

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
IQ爭霸	益智	WIN95/98	中文	2000年3月	未定
戀戀情深	戀愛養成	WIN95/98	中文	2000年4月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
中華一番客棧	策略養成	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
神氣兔寶貝	動作	WIN95/98	中文	12月下旬	未定
三國英豪	動作	WIN95/98	中文	2000年	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
RPG夢工廠	RPG製作工具	WIN95/98	中文	12月底	599元
退魔傳說	角色扮演	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
聖靈騎士	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	12月底	未定
秘書情人	養成	WIN95/98	中文	12月	未定
夢幻模擬戰3	策略	WIN95/98	中文	2000年1月	未定
鋼鐵帝國	策略	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
蟲蟲入侵（暫訂）	動作	WIN95/98		2000年1月	未定
飛彈指揮官	動作	WIN95/98		2000年1月	未定
北方傳紀	角色扮演	WIN95/98		2000年2月	未定
瘋狂彈子台	動作	WIN95/98		2000年2月	未定
手錶小子	動作	WIN95/98		2000年2月	未定
利佳古堡	動作冒險	WIN95/98		2000年2月	未定
機械之城	3D冒險動作	WIN95/98		2000年2月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
帝國主義 II	策略	WIN95/98	中文	12月25日	未定
戰鬥神將 4	策略	WIN95/98	中文	2000年2月	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁之選戰風雲	益智	WIN95/98	中文	2000年1月	399元
玩玩總統	其他	WIN95/98	中文	2000年1月	299元

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔法門7—完全中文版	角色扮演	WIN95/98	英文	2000年3月	1080元
安魂曲～天使之怒	冒險	WIN95/98	英文	12月下旬	未定

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
風雲工廠	網路角色扮演	WIN95/98	中文	12月	450元會費
網路大富翁2	網路益智	WIN95/98	中文	12月	450元會費
坦克大戰	網路射擊	WIN95/98	中文	12月	450元會費

[illegible]

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
狂風少年隊	校園RPG	WIN95/98	中文	未定	未定



富有原創性的遊戲

善與惡的對抗，在一段震憾的3D動畫揭開了「聖劍奇兵」的身影，緊接著由三位主角交錯編織的故事，加上頗優的畫質，這是接觸這款遊戲的第一印象。在同質性頗高的眾多RPG遊戲中，想要贏得玩家的青睞，的確要費一番心思，而市面最常見的不外乎可粗分三大類，一是曾



建立良好口碑的遊戲續作，再者是挾著名家光芒或著名故事量身訂作的遊戲，而第三項便是那自創性遊戲發揮的天地了，而「聖劍奇兵」這款遊戲便屬於第三項，雖然在題材方面沒像前兩項那般討喜，但在內容和本質上卻著實不含糊，耐玩度更是其訴求重點，所以與其常在一些光芒的矇蔽下而抱怨遊戲不如預期，何不嘗試一下這款遊戲

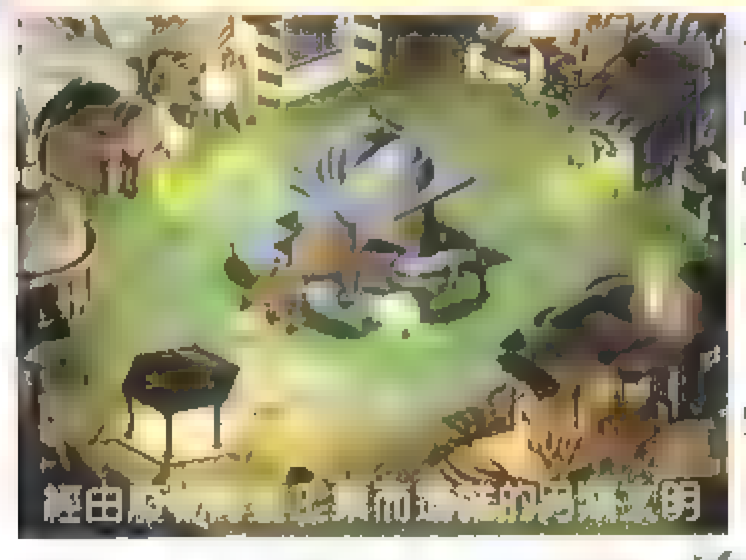


三線角色扮演 從不同的角度觀看這世界



「聖劍奇兵」中共有三個角色可供選擇，這在RPG遊戲上可不多見，因為既然為角色扮演，用單一人物當然較吸引人且易於點出重心，那麼此款遊戲中的人物強度上就力分而弱了嗎？企劃人員當然也有考量，因為經由三線的平行發展，新奇中也拉大了遊戲的廣度，玩家等於可經歷三段不同的時空冒險，所以其故事性的強度當然有不錯的表現，提供玩家更多的自主空間。故事中除了時下的CG動畫呈現當然不可少外，經由傳說中賦予主角的宿命，加上種種抽絲剝繭而出的秘密，營造堆砌完整的故事，而且三個主角由三個方向切入，這種多面性的感覺還滿吸引人的。

絢麗的背景 不同於時下拼貼而成的場景


經由……

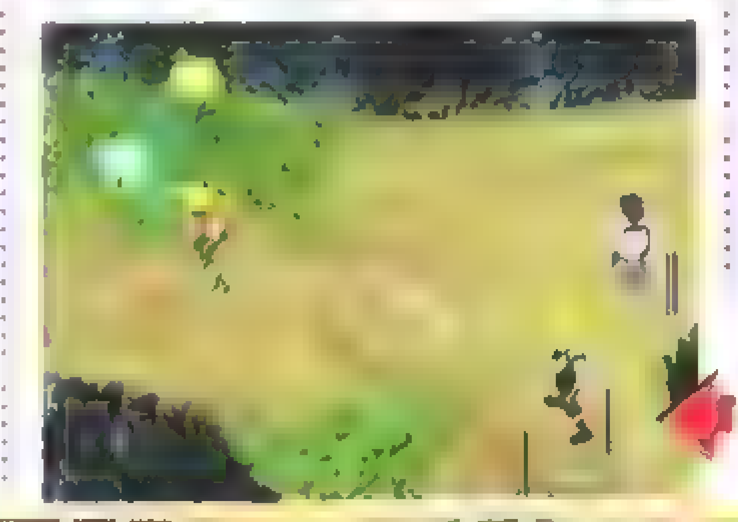
由於故事的架構建立在遙遠的星河彼端，所以有豐富的創意力能營造天馬行空的背景，但最重要的是遊戲中的所有地圖場景並非是像傳統RPG地圖那般是一塊一塊拼出來的，甚至到處可看到類似的場景，本款遊戲可是完全由3D重新繪製而成的，加上高解像（640×480的像素，65535色）的畫質，其精緻度於現今一般遊戲中算是一等一了。甚至所有物品造型等細緻表現上也都十分流暢清晰，色系處理帶點粉彩的效果感覺更美的，不會出現像一般遊戲中那五顏六色或奇形突兀的不協調場景，不過可惜是場景圖不如預期之多。

一張張皆是由草圖繪製誕生的精細場景


室內場景也同樣不含糊，不過這顆還真像變蠅人中的傳送器

實時戰鬥系統 讓攻擊更富戰略性

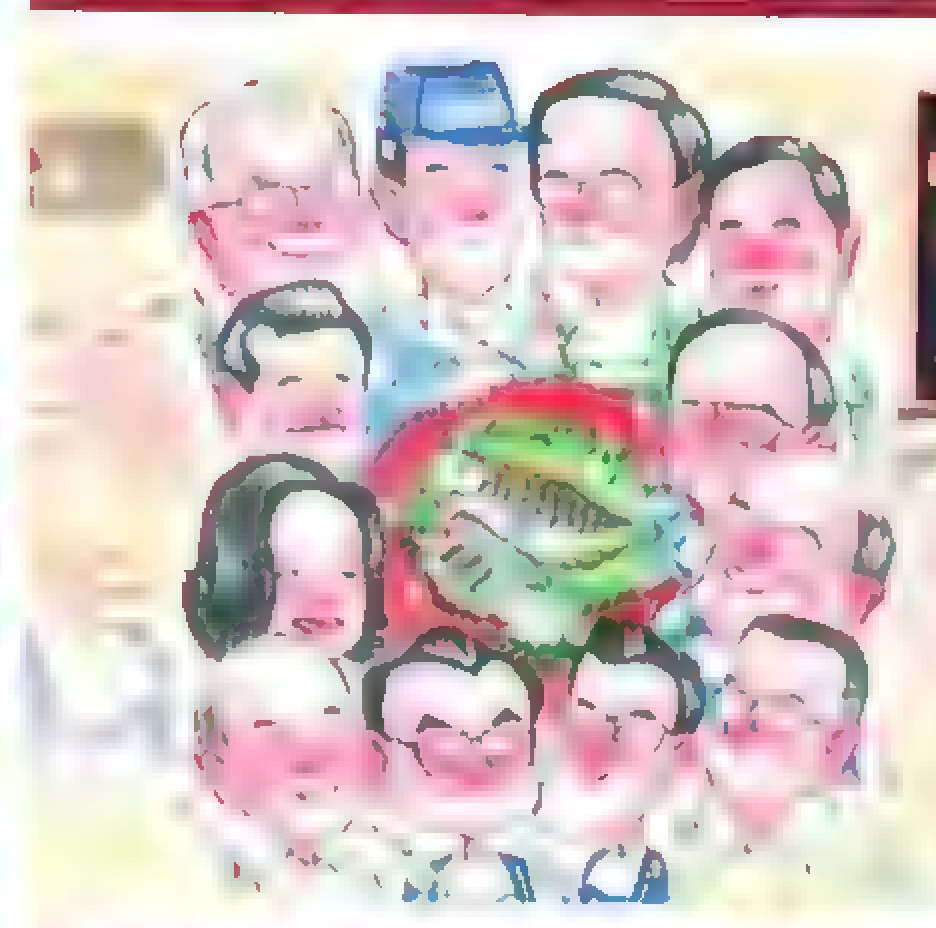
戰鬥的表現，除了設計許多精彩的招式變化，尚採用所謂實時戰鬥系統，這種實時戰鬥系統可說是回合戰鬥中一項顛覆的改良，其擷取了即時戰鬥的部份特點，以體力回復立即執行動作的方式，所以人物的回復敏捷度便晉升為左右戰鬥的重要指標。「聖劍奇兵」的戰鬥進行採用此種方式後，其呈現便不再是彬彬有禮，一來一往地攻擊，體力回復快者自能擁有較他人為多的攻擊機會，所以當人數一多時，砍起來可真的是隨性而至，不過敵人的攻擊可不等你慢慢考慮，在真實感的營造上算頗優的，難怪時下已越來越多遊戲採行這種戰鬥模式。此外此款遊戲尚加上因使用不同招式而產生不同回復速度的變數，如此一來更加強了同伴間的戰鬥互助關係，還帶了點戰略的味道。


當圖中藍色線條滿的時候，即可發動攻勢。紅色那條即是體力

武器防具的強化 須靠礦石來完成

遊戲中很阿莎力地將武器與道具系統結合在一起，就是除了一些必備的用來補血補氣或增加戰鬥變化的東西還有傳說中的神器"TRINITY"外，並未提供多樣的武器、防具可供更換，因為武器威力及防具強度設計是經由道具一礦石來強化的，雖然感覺上好像少了許多花花綠綠的武器花樣而不太習慣，但回頭想想，也許若只單獨尋求華麗的武器，而得到的僅是一些數值的改變，還不如此款遊戲般來得乾乾淨淨，不過這應該也算是一種嘗試，畢竟有些人要求遊戲變化越多越好，最好搞得繽紛燦爛。但也有人喜歡乾脆且親和力高的感覺，玩家不同，評價自然也有差異。不過，保持廣大的接受力才能促使遊戲開發者有嘗試的勇氣啊！

P2K總統大選



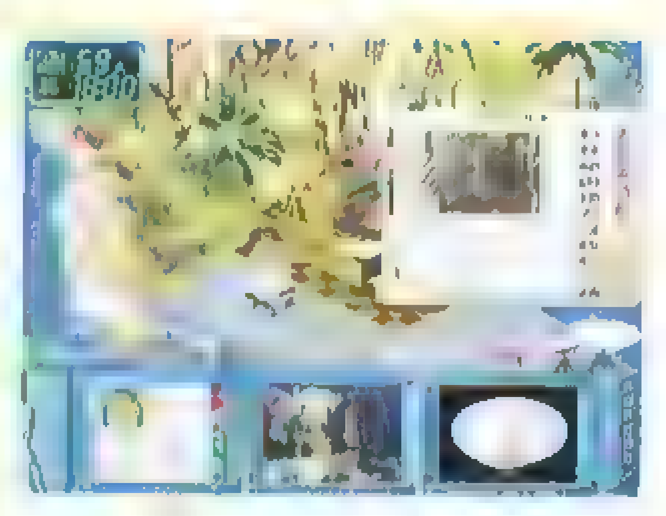
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	智冠科技	WIN95/98	2月中旬

●機種：P-200以上 ●記憶體：16MB
●音效：Sound Blaster相容音效卡
●模式：DirectX相容顯示卡 ●操作

選戰強強滾

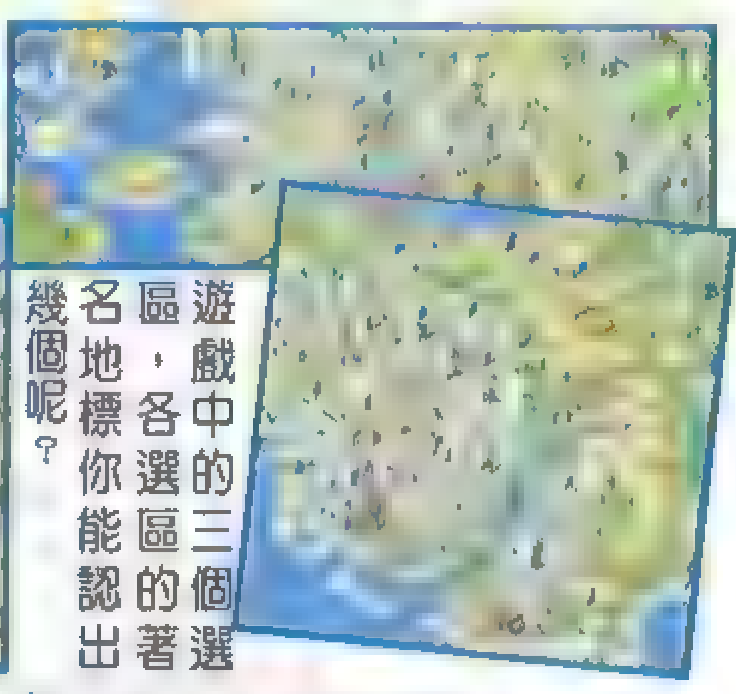
目前台灣人最關心的事是什麼？當然是明年的總統大選囉！越接近選舉，大家的口水戰也紛紛開打，再加上對岸的飛彈恫嚇，讓整個2000年跨世紀的總統大選燃燒的更熾熱。現在介紹一套最新，也首是同類型、同題材遊戲中最優質的遊戲，讓你也可以在家裡自己與親朋好友們一起競選千禧年的台灣總統，那就是—「P2K總統大選」。讓您在這一場世紀的選戰中不會缺席。





台灣地標出籠 本土味濃厚

「P2K」最特別也最優質、最值得玩家玩賞的就是它的一大張地圖場景。「P2K」將台灣分成北、中、南三個大選區，玩家扮演的競選團隊將在三個選區中自由穿梭來回。其中，碰到十字路口或T字路口，玩家還可以自己選擇行進方向。這三大選區中，放置了全部由3D製作出來的精細建築物、地標、路標、交通號誌等，像是北選區的總統府、中正紀念堂、國父紀念館、新光三越大樓、紅毛城、中正國際機場、台北車站、陸軍總部、關渡大橋、光復大橋等；中選區的台中公園、台中車站、毋忘在莒、日月潭燈塔、七美咾咕石城牆、清泉崗空軍基地等；南選區的赤崁樓、西螺大橋、中正文化中心、澄清湖、長谷世貿大樓、全國最高的85層東帝士國際廣場大樓、中國造船、核三廠、鵝鑾鼻燈塔等地標建物，加上其他地圖場景上的表現，保證讓玩家看得爽，也最認同、最親切，「P2K」絕對是台灣遊戲史上第一套在地圖場景表現上最最最富有台灣味的遊戲。



遊戲中的三個選區，各選區著名地標你能認出幾個呢？

玩法簡單 大家作伙選總統

「P2K」是屬於大富翁型態的遊戲，是紙上遊戲的昇華。但是許多玩法已多所改變，和傳統電腦大富翁遊戲有相當不同，所有的改變與設定，全是為了要讓玩家們能夠輕鬆上手、精彩遊戲！

首先，玩家可在欣賞了精緻又意味深長的3D片頭動畫後，選擇為天行進次數或回合，進入遊戲中，在20個名人中任選2名做為自己的總統副總統搭配人選，遊戲可供4人玩，所以，不管是玩家與親朋好友或與電腦同玩，遊戲中都會有4個競選團隊，共8名



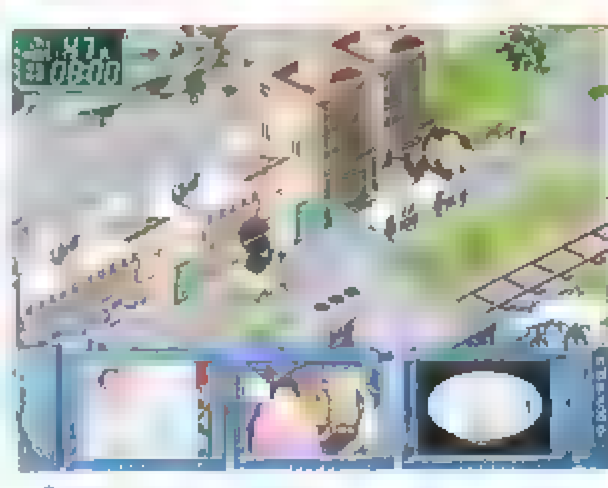
運用不同的手段爭取選票


還可請出古代的名人替你站台呢！

選舉格代表當格有數萬張選票，玩家可由地上的圓形選章的變化得知自己在當格選票多寡的變化。通常，當格出現的圓形選章顏色與候選人卡照、看板、旗幟，代表的是當格選票最多、支持率最高的人，但不是當格所有選票都屬某人所有。玩家必須使用各種道具與卡片，並找越多越好的助選員來拼命地、死命地、要命地…「爭取」，甚至是合法的、非法的「搶奪」選票，買的也好、騙的也罷，再加上運氣與健康，那麼玩家您就不難成為「P2K」--千禧年總統了。對了，要提醒玩家您的是，明年3月18日選總統日前的這100天內，將經過幾個特別的日子，如聖誕節、元旦、春節、情人節等，這些日子都會在遊戲中出現不同的事件。好的先不說，但不得不警告您小心千禧蟲作怪和芭樂病毒傳染、芭樂外星人攻擊…等。

千禧蟲及芭樂

「P2K」另一個特色便是隨著玩家購得宣傳車增強行動力之後，剛開始玩家扮演的總統候選人行走的動畫將變為搭宣傳車；行動力續增後，將在候選人之後出現助選員車隊。在遊戲中行進的不只總統候選人自己而已，還有副總統候選人呢！也就是說，在遊戲後來，將可能出現共八組競選車隊奔馳在精緻的地圖場景中！不過，玩家只需操縱總統候選人，副總統候選人由電腦控制，直到總統候選人住院、出國、被拘留時，且玩家擁有遙控卡時方能控制副總統候選人前進。如此作法，將避免玩家在住院、出國或被拘留時沒得玩，邊痛快的無奈情形。



特別設計的小遊戲 讓你大呼過癮

「P2K」的音樂也是一大特色。遊戲的音樂是由MusicPower音樂工作室傾力製作，除了有遊戲主題曲外，各位準候選人也各有各的主題曲。另外，在遊戲進行當中，遇到好事、壞事以及不同的大事件都有不同的音樂。最特別的是，「P2K」還有特別編曲的國歌和國旗歌，不過，玩家得自己在遊戲中找一找囉！遊戲中有四個以上全新設計的新新小遊戲，而不是其他遊戲中讓你玩膩的那些小遊戲。這四個小遊戲分別是：記憶大考驗、起行樑、音樂世界以及超級酒保，是玩家到遊樂場中可玩的遊戲，也可以在遊戲外從光碟片中呼叫出來玩、練習；另外還有隨著事件出現的小遊戲，像是比撲克牌、骰子點數、及抽紅包等，等著玩家來玩玩！總之，「P2K總統大選」是一個值得玩家購買、珍藏、品味的遊戲，粉政治又粉輕鬆、粉華麗又粉親切、粉簡單卻粉好玩，絕非其他同類型、同題材遊戲所能相比的。


各選區陸續開票中，您所扮演的候選人能否順利當選呢？


與眾不同的小遊戲

總統副總統候選人。當選戰開始的號角聲響起，遊戲正式開始。玩家將經過滿佈各種事件圖示選票格的道路，事件圖示的種類有突發事件、卡片事件、道具事件、助選員事件、恐怖事件、以及資金事件等，當玩家踩到當格時，便會觸發事件，是好是壞，全看玩家與競選團隊的運氣了！


遊戲裡可在百貨公司或便利商店購買輔助性的卡片及道具



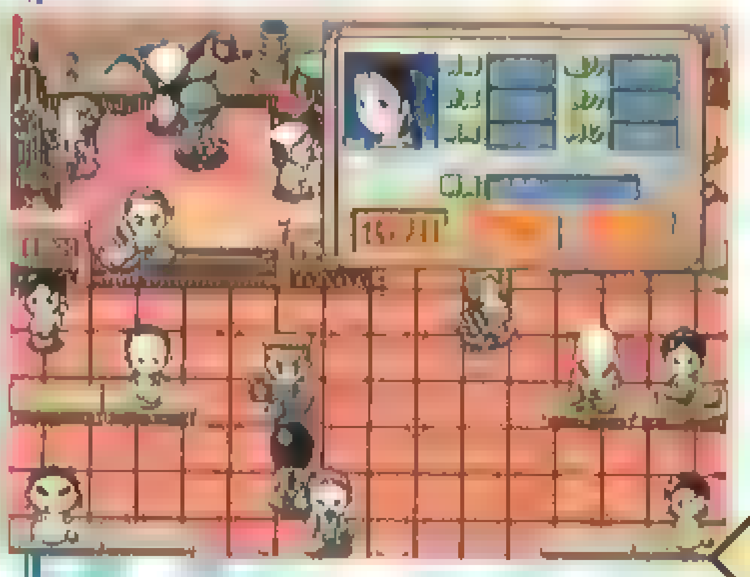
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

來來來！客倌要點些什麼菜呢？

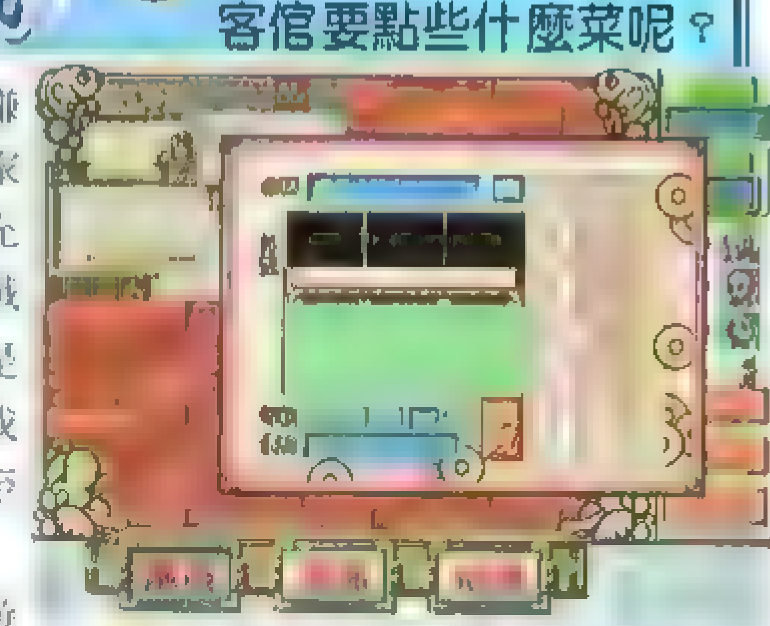
皇帝格格靠邊站，這是我的客棧

"中華一番客棧"是一款純中國風味的經營模擬遊戲，玩家必須利用剛開始的一筆資金，將自己的客棧努力經營起來。在過程中，玩家可以研發各式菜單，聘僱如店小二、大廚等各式店員來招攬客人，並運用賺來的資金購置各式家具與裝潢，甚至擴充店面的大小。遊戲的最後目的，便是打敗其他客棧，成為京城第一，甚至天下第一的名店。

"玩家每次遊戲都會有不同的經驗！"設計小組如此表示。由於遊戲的內容是以亂數產生的特殊結構，因此玩家在遊戲中的經營手法將不會一成不變；想要得到遊戲中最高的榮譽，你必須要察言觀色，看準顧客們的需求與胃口，並在支出與收入間取得適當的平衡。你的付出將不會是白費的，你會看到店面在悉心經營之下日漸華麗與茁壯。



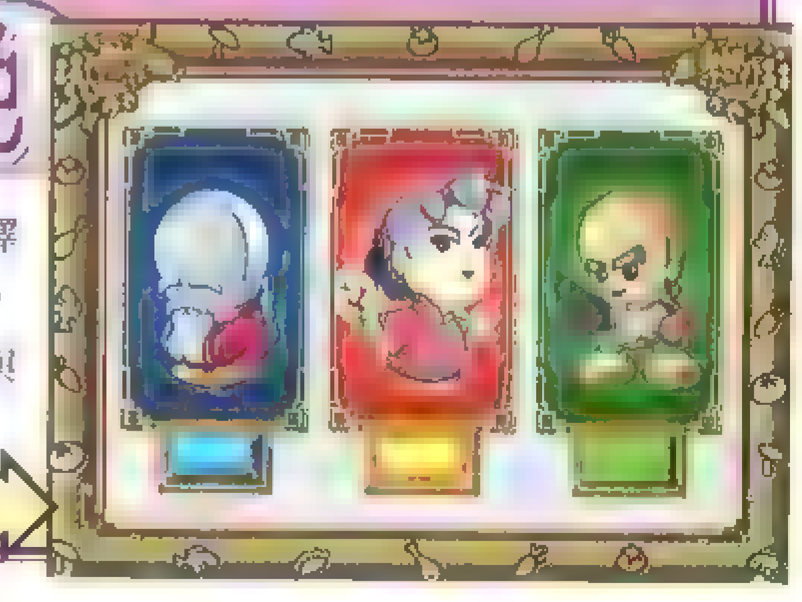
您要僱用她嗎？



賺了些錢，也該裝潢一下內部了

提供多位角色，各有風味特色

遊戲在一開始提供有多位角色供玩家選擇扮演，如多金的精明老頭、美艷的秀色美女等；當然，每個角色都不同的風格與特色，並擁有自己的故事與結局。玩家可以自由選擇自己喜歡的角色來進行遊戲，讓每次遊戲都有不同的開始與結局。

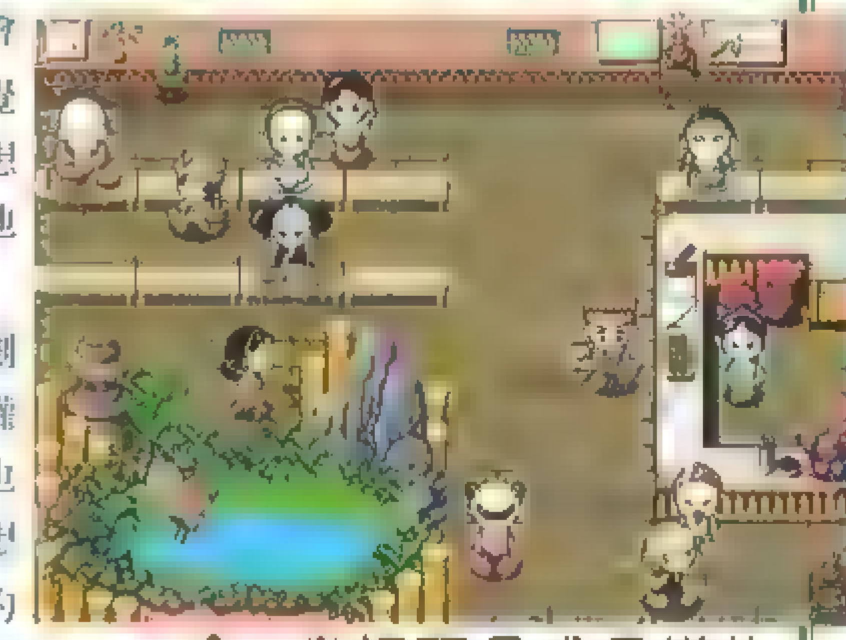


遊戲中可選擇的角色

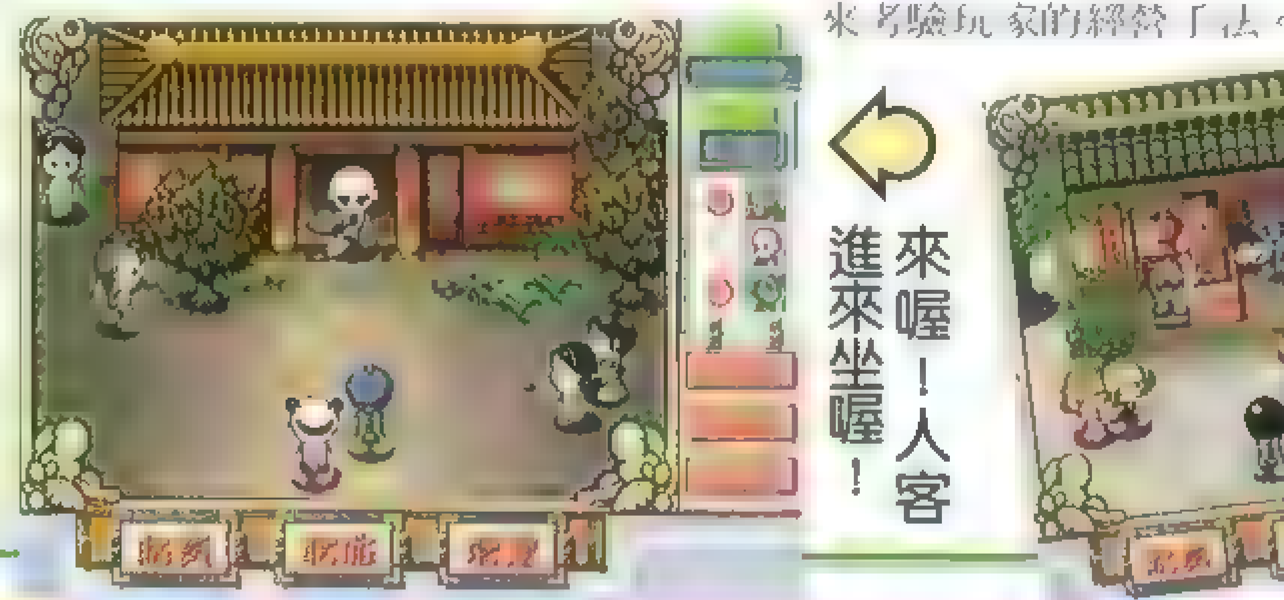
豐富的事件變化，給你RPG般的生動劇情

"這不只是一個經營遊戲，它還是一部劇情生動的RPG小說！"在"中華一番客棧"的經營生涯中，你會遇到各式各樣的奇特客人，比方說丐幫幫主、京城神捕、美艷教主，甚至喬裝出城的格格等。他們會出現在你的店內，進行著他們的任務與目的，並在某些時候尋求掌櫃你的援助。當然，這都是會有報酬的，不過如果你覺得江湖是非恩怨多，不想淌混水的話，那就拒絕他們吧！

遊戲雖然有豐富的劇情事件變化，但是主導權依舊是在玩家手上的。也就是說，如果玩家只是想要單純地玩玩經營遊戲的話，那便可以不去理會這些劇情事件。當然，除了劇情事件外，遊戲中還是有不少的一般事件，來考驗玩家的經營手法。



店裡頭各式各樣的客人都有

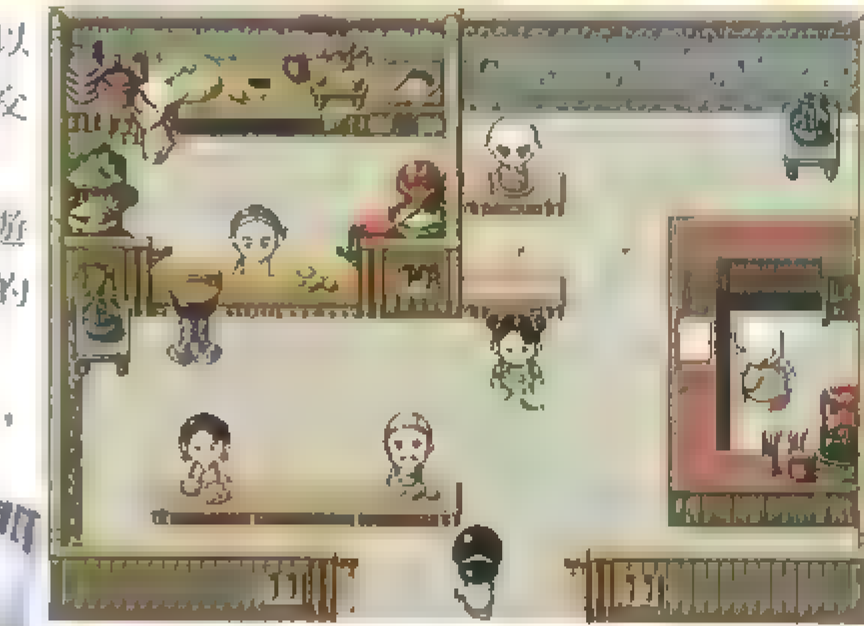


來喔！人客進來坐喔！

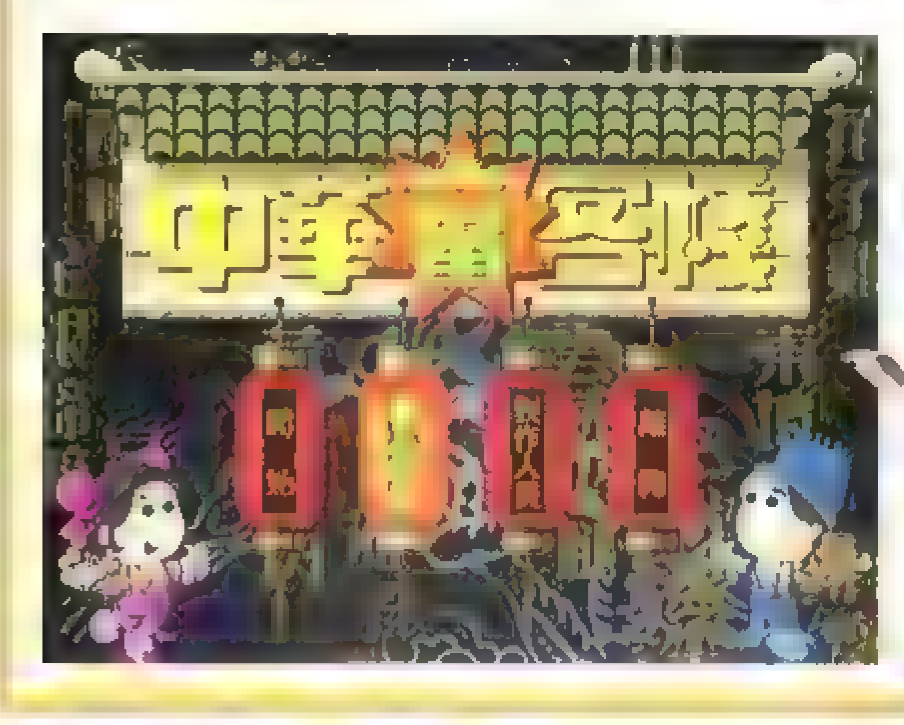
首創多人遊戲模式，大家來比誰的經營手法好

"中華一番客棧"的另一項創舉，便是提供了多人遊戲模式，你可以邀好友或是家人跟你一起進行此一遊戲，大家一起開店、一起經營，並看誰能夠先得到遊戲中最高成就。如果有人玩到一半，沒時間不能再陪你的話，也可以把他所經營的店面再交回去給電腦管理，你一樣可以繼續獨自進行遊戲，完成你那未完成的夢幻店面。

據設計小組表示，



遊戲目前正進入緊鑼密鼓的最後階段，相信很快就可以跟各位玩家們見面。在開過外來的西餐廳與便利商店後，有興趣試一試咱們自己的"中華一番客棧"嗎？那麼就讓我們一起期待這款前所未有過的遊戲吧！



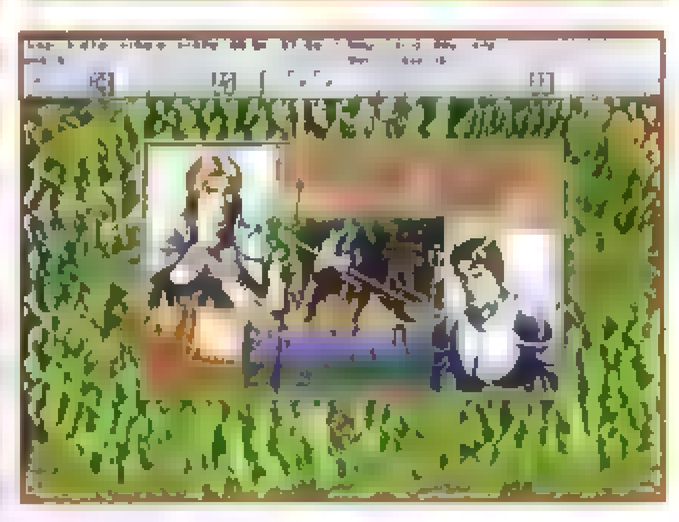


幻想大陸「米拉迪亞」

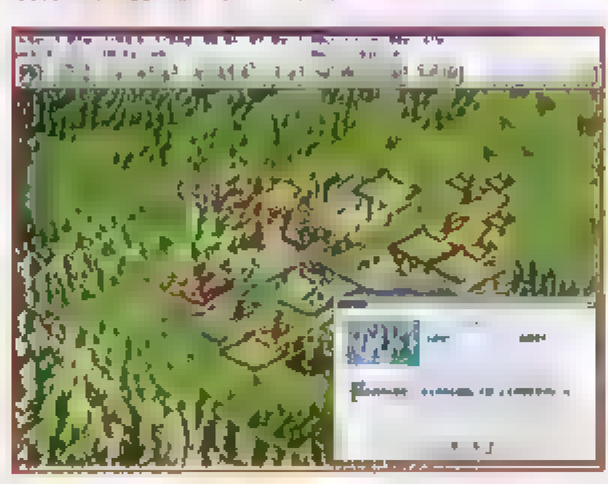
想像遊戲「王國興亡錄 II～第納爾王國年代記～」，充滿了光明與黑暗的神話與魔法，不同種族的人類與怪物共生，以幻想的大陸「米拉迪亞」為舞台，展開戰略級的幻想模擬遊戲。

光明與黑暗的鬥爭



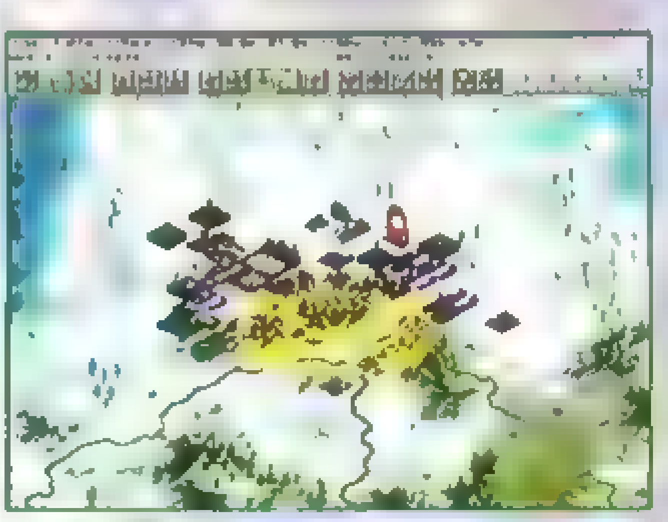


米拉迪亞上古人時最初的統一國家「第納爾王國」架構起了3千年的繁榮歷史，可是，這樣的榮華卻因邪神特魯尼梭的詭計而崩壞，米拉迪亞的居民們異族連合激戰的最後是成功的封印了邪神，可是之後便開始了分裂與種族對立的時代；然後黑暗魔導士「阿魯特里亞」解開封印要釋出魔神之際，只是邊境的一個小國的第納爾王國的年輕君主托利如達魯、和小妖精們居住的森林王國氏族之的女王妖精艾琳塔亞、小矮人之國代本克王國在[illegible]的帶領，一起來抵抗。



最後劃上休止符的是誰？

劇本方面備有光明面、與黑暗面2種，能從完全相反的觀點來玩，體驗不同的樂趣，玩家選擇成為光明勢力或黑暗勢力之中任一國的君主，藉著自國的開發朝向富國強兵增強國力，還有搜索分佈在大陸各處的探索點，可得到寶重道具，以提昇能力與技藝值為目的，挑戰冒險；然後和在地圖上徘徊的怪獸與敵軍部隊展開戰鬥，藉著攻擊敵方勢力的都市，企圖捕獲怪獸與殲滅敵軍勢力。


受攻擊的城市



遊戲最終時，若玩家選擇的是光明勢力，那目標便是打倒〈克林姆沙克帝國〉和阻止邪神特魯尼梭的復活。若玩家選擇的是黑暗勢力的〈克林姆沙克帝國〉，那目標便是擊潰敵對勢力使邪神復活，最終統一大陸。

偉大的精靈魔法穿梭大地

都市的中心有神殿存在，攻下敵[illegible]的神殿便能佔據該都市，[illegible]魔法力，發[illegible]





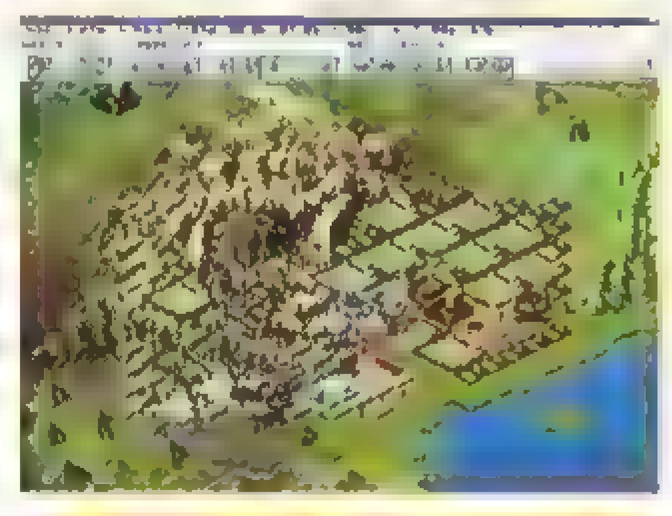
戰況激烈的戰鬥畫面



法以[illegible]都市，[illegible]有分水、地、火、風、光、[illegible]的屬性，依相剋之屬性的關係左右效果，此外有[illegible]

巨大設施的都市誕生

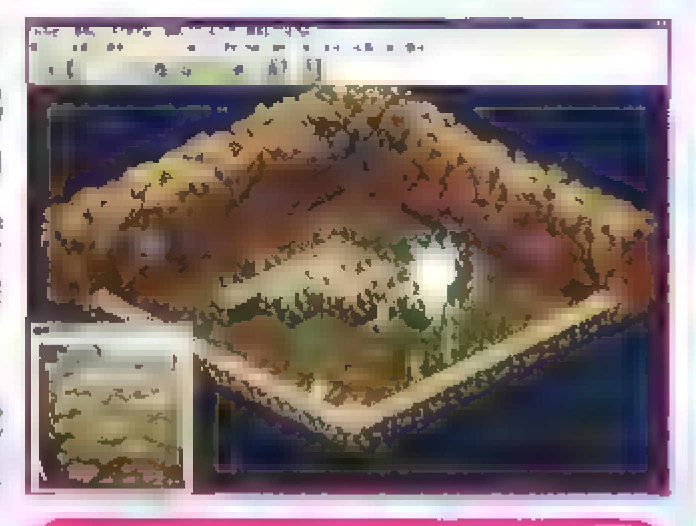
一個月一次輪到自己的回合，給予麾下的騎士命令，進行內政、運輸、戰爭；為了國家的開發，命令勞動部隊在自己支配範圍內建築田、市場、圖書館、公會等設施，此外將特定的設施建築成4個正方形狀並列，可由女巫的力量將它變換成高層住宅街、大農園、百貨店、歡樂街等巨大設施；一實行設施的轉變，能轉變成超乎你預料的設施，也有突然建設成令玩家吃驚的稀有設施的情形



都市需要您的規劃

潛入解謎

大陸上有許多遺跡、洞窟等值得探索的地點存在，玩家到這些地點冒險便能得到貴重的道具，或和稀有的怪獸成為伙伴，對遊戲的進展極為有利；還有救出國王與魔王的復活等，也會遭遇和遊戲故事相關的事件；因為探索點要去幾次都行，可以在此累積經驗提昇等級，鍛鍊登場主角們的技藝與魔法　在這些探索點有必須解謎才能前進之處、與設有陷阱之處等，可以享受各式各樣的玩法。



[illegible]

視覺面上滿是樂趣

[illegible]



欣欣向榮的都市

充滿魅力登場角色共250人以上

說到KOEI的模擬遊戲，其特徵還是對登場人物的講究，人材的發掘和使用方法說是遊戲的基本並不為過，本作品各勢力加起來有250位以上的人物登場，正因為是奇幻遊戲所以能力與樣貌也是人人各有不同；KOEI才有的高貴氣氛在角色設計上也不會放過。







RPG夢工廠

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]工具	Danda	遊戲橘子	Win95/98	1月

系統需求：●主機：Pentium 133MHz以上 ●硬碟容量：200MB ●記憶體：16MB ●光碟機：4倍速以上 ●操縱：M、K

http://www.gamania.com

比您想像的多更多

結局不圓滿？招式不炫麗？劇情太無聊？沒關係，「RPG夢工廠」提供玩家一個「築夢踏實」的場所；簡單來說，玩家將會從故事的企畫到角色設定、美術場景、甚至最後的程式整合，全部一手包辦。例如角色道具的設定來說，玩家只需要輸入一些數值給予一個職業和特別的攻擊招式，再配上行動的圖片就可以完成一個最基本的人物；而裝備道具部分，想調整能力強度？只需要幾個按鍵就輕鬆OK！

店面也有範本喔

好了！接下來就要製作一個供勇者探索的大陸，玩家可以用自己繪製成BMP圖檔，一個一個物件的拼湊上去，或是利用一些內定的圖庫，擷取任何一塊需要的物件拼出一個個獨特的地圖來。甚至玩家還可以抓取任何一個其他遊戲的地圖加以修改，一切都是那麼的自由方便。這款遊戲也提供了一個開發的範本；玩家只要運用預設的範本加以改進，相信不用多久就可以做出一個完全符合要求的遊戲來，最炫的就是，除了自己可以玩，還可以拿去給親朋好友去試玩、炫耀一番咧！

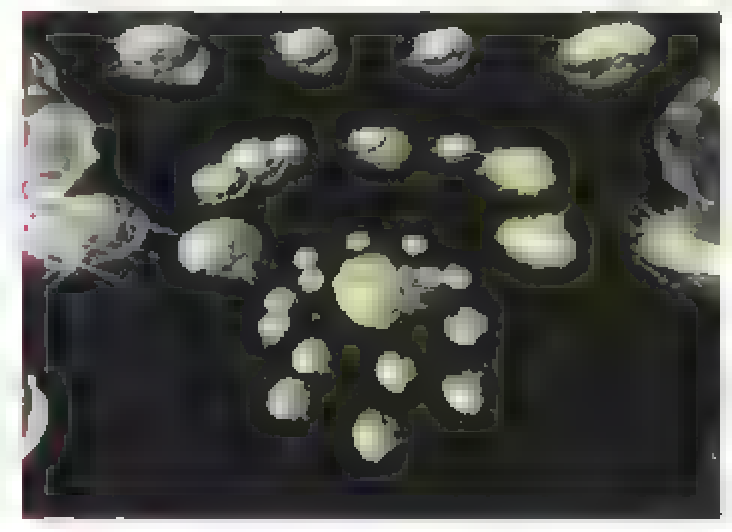
多樣化的人物設定



村莊加上人物後，基本架構就成形了

小心！BUG就在您身邊！

劇情，是一個RPG遊戲的靈魂中心；在「RPG夢工廠」中，任何想得到的故事，愛怎麼編就怎麼編，不過玩家們可要注意喔！這劇情的編輯可是需要一個



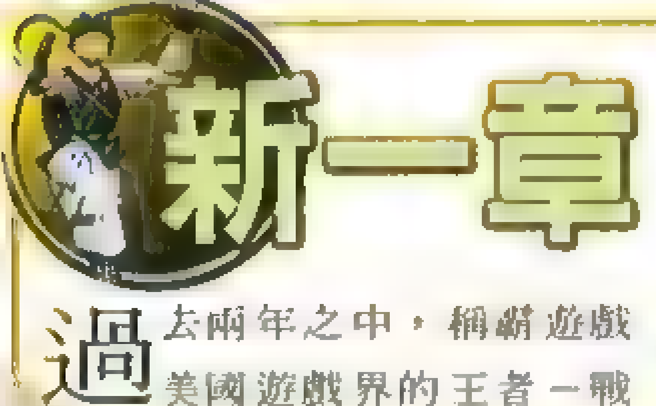
邏輯的程式概念，只要小心的安排劇情並使劇情順利發展，而不是太多的假設卻一點都不符合邏輯呢（最有可能的便是造成一個無限的迴旋）！想要試試寫劇本的人，可以藉由這款遊戲中的劇情來多多磨練，讓玩遊戲也能啟發創造的潛能！

至於魔法的設定也是許多玩家關心的重點，當然這套遊戲也提供了自由化的選擇，想要設計一個霹靂無敵炫的魔法再也不是一件難事，照著指示，完成幾個簡單的步驟：第一、填數字，第二、選特效，第三、放位置，第四、取名稱，沒錯，就這麼容易！玩家們看到這兒，是不是有一種感覺；那真是太神奇啦！還有什麼角色扮演做不出來呀？！



魔法畫面粉棒咧！





新一章

過去兩年之中，稱霸遊戲美國遊戲界的王者－戰慄時空，在連續兩年獲得「年度最佳遊戲」的殊榮，以及因多人模組「時空要塞」及年度特別版的問世而再次捲起狂潮後，現在，本遊戲的唯一官方資料片－正面交鋒，將以更強的型態與任務，挑戰你反應與膽識的極限！這次，你將扮演接受上層命令潛入黑色高地研究中心的特種格殺隊員，任務是：終結前一代中的主角－高登．弗里曼博士…

檔案內容

還記得那一些之前讓你吃足了苦頭的精銳部隊嗎？現在你就將化身為他們其中的一員，為了埋藏不為人知的重大陰謀，而奉命格殺那極力尋求真相的摩根．弗里曼博士。在一連串的驚懼與混亂中，你與部隊中的其他人失去聯絡並發現到一支前所未見的異形物種。

雖然你原本進入黑色高地中心的使命是要讓弗里曼博士與裡面其他的科學人員永遠「沈默」，但隨著事件的急轉直下，你會發現自己極為困惑，在與如潮水般湧至的異形浴血苦戰，而中心裡許多劫後餘生的人們又不斷地給予你幫助的時候，一切的一切讓你變得無法真正釐清這次事件的完整意義，進而開始懷疑，真相…



運用特殊的生體武器裝置

而當整個探索持續深入的同時，你將得到具備各種不同功能、火力先進輕重武器，有的甚至是仍在實驗階段的機密科技！和前作一樣，許多異形的特殊生體武器裝置也能夠為我方所駕馭。在黑色高地中心的內部區域，你會跟其他更多的人類角色接觸、互動！

除了豐富、曲折的單人冒險之外，「正面交鋒」在多人連線作戰上也煥然一新，將結構、內容、武器類型、人物模組都大幅提昇，地圖方面更由設計魔域幻境、雷神之鎚等知名遊戲的地圖製作群Gearbox公司傾全力專門投入開發、製作！

今年冬天，你的血液將隨著「正面交鋒」的衝擊與戰慄因而忽冷忽熱，能夠增強抵抗力補藥請趁早多買一些！





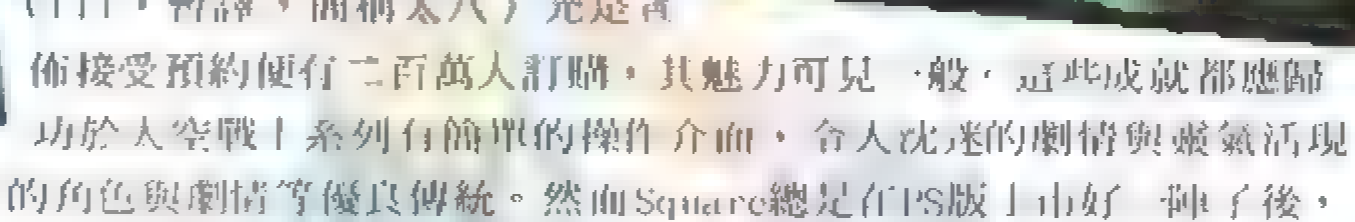
太空戰士VIII Final Fantasy VIII

■國外發行／EA ■國內發行／美商藝電
■遊戲類型／角色扮演 ■使用平台／WIN95/98
■發行時間／2000年初

超炫魔法及精彩打鬥


▲畫面風格仍延續太七

記得由Square設計的PS版太空戰士七在97年上市時，在三天內便賣出二百萬套。而99年的太空戰士八（Final Fantasy VIII，暫譯，簡稱太八）光是宣佈接受預約便有二百萬人訂購，其魅力可見一般，這些成就都應歸功於太空戰士系列有簡單的操作介面，令人沈迷的劇情與靈氣活現的角色與劇情等優良傳統。然而Square總是在PS版上市好一陣子後，才以老牛推車的方式，慢慢地推出PC版。沒有PS電視遊樂器的PC玩家們不用再對太八望穿秋水了，因為PC版太八的改版工作已接近完成。雖然太八在遊戲性質上讓部份的評論家認為它給人的整體感覺與其說是一套RPG，倒不如說它是加上戰鬥的冒險遊戲來得更貼切，儘管遊戲裡有種類繁多的超炫魔法及精彩打鬥。但無論是RPG或冒險遊戲，可肯定的是太八絕對是超感官。




▲Laguna想成為一名記者

玩過PS版太八的玩家都知道，太八除了承襲以往太空戰士系列的遊戲風格外，最讓玩家滿足的是第八代裡的遊戲世界與過場動畫做得更勝前作。在太八裡設計師用大量的過場動畫來帶動下一段劇情，這種做法毫無疑問地大大地增加遊戲劇情與故事性的說服性，讓玩家除了享受玩遊戲的樂趣外，還覺得自己是在演一場精彩的電影，達到「角色扮演」的目的。另外，原太七中各角色的身材是以Q分法呈現，這種不成比例的外形曾引起部份玩家的批評。現在，此一「卡通化」的造型在太八裡將不復見，因為，設計師已將角色的身材比例以正常尺寸呈現。在未來的PC版太八裡，由於CPU與繪圖卡的等級更先進，預料遊戲整體畫面與動畫的表現是有過之而無不及，特別是在細部貼圖及以影像捕捉的角色姿勢方面。


▲深入叢林中展開冒險


◀面對挑戰，Squell自信滿滿！

成為精英中的精英

玩家在遊戲一開始將扮演一所名叫Garden軍事學校的學生Squall Leonhart。照慣例從這所軍事學校畢業的學生都會被全球各地的軍隊召募，但精英中的精英則會被Garden遴選加入傭兵部隊SEED。遊戲的高潮將隨著Squell成功加入SEED，與認識遊戲的其它角色，包括賽爾（Zell Dincht）、蘇菲（ Selphie Tilmitt）、沙伊佛（Seifer Almasy）而逐漸展開。



▲賽佛找到下一個出口

取得金銀珠寶或先進武器是RPG必備的要素之一，但在太八裡是沒有所謂的戰利品，玩家能殺死你想殺的壞蛋和生物，但你不可能從牠們身上找到金子或



▲閉嘴！再說話就宰了你！

其它東西。相反地，當Squell成為SEED的一員後，他在軍隊的階級將決定他能得到的薪水。你可以從城鎮上的店鋪買到補充藥水、恢復體力的物品、以及其它有幫助的隨身用具，至於所需的金錢則須由接受任務或薪水中得到。太八PC版的遊戲操控與玩電



▲遊戲的戰鬥場景

視遊樂器版太八一樣簡單，玩家只要熟悉少數的按鍵及如何在多層次選單中進行決策選擇，便可乘心如意地進行遊戲。PC版的太八將支援鍵盤與搖桿，操控的按鈕還可以隨玩家的喜好而設定。更方便的是，遊戲可以自動偵測玩家是使用那一種操控硬體，進而顯示並建議適當的按鍵數字及文字，而不只顯示搖桿的設定，或者留一堆不知如何才能找到鍵盤相對應動作的疑問。

令人屏息的即時效戰鬥



▲小心這隻蠍怪！

遊戲裡，角色的隊伍不再只以主角為代表，除非隊伍是在世界地圖上。在城鎮或其它地點中，隊伍裡的每一位角色都會顯示出來，並且都可以活動。至於怪物在你踏進牠的地盤時，牠便出奇不意地冒出來，毫無任何警訊。當然啦，碰上便非打不可！戰鬥系統則是將即時戰鬥與回合制戰鬥合而為一，Square將此系統稱為「動態時效戰鬥」（Active Time Battle, TAB）。每一位戰鬥人員、怪物或角色在攻擊時都有一段遞延時間，在正式出招前的這一段時間內，螢幕會出現一根條棒，對他或她的攻擊行動進行計數。一旦條棒填滿顏色，便會顯示包括獨門招數和任何防守部隊（Guardian Force）可採取的攻擊行動。按下選項後，精彩的攻擊行動便展開。遊戲提供種類繁多的法術，而玩家在攻擊或防衛中可以加入法術，包括元素（冰、火等）和狀態（施毒、或睡眠等），這些法術可以對敵人造成額外的殺傷力，或者減少敵方某些攻擊所可能帶來的殺傷力。如果玩家對您所控制的角色或隊伍不是很有信心的話，請留意畫面中的儲存點，隨時做好存檔的動作，以節省許多不必要的重玩時間。

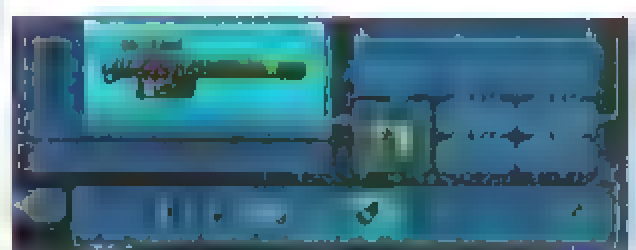
太空戰士系列都會加入一些小遊戲，這項窩心的設計在太八裡也不例外，這回設計師在太八中加入紙牌遊戲（card game）。玩家在進行到接近遊戲主要情節展開時，將獲得一組數張的紙牌，隨著遊戲持續展開，藉由打敗怪物及禁衛隊，你將獲得更具威力的紙牌。但在比牌輸了之後，該牌會被對手取走。



▲遊戲畫面十分[illegible]

絕地雙尊 Deus Ex



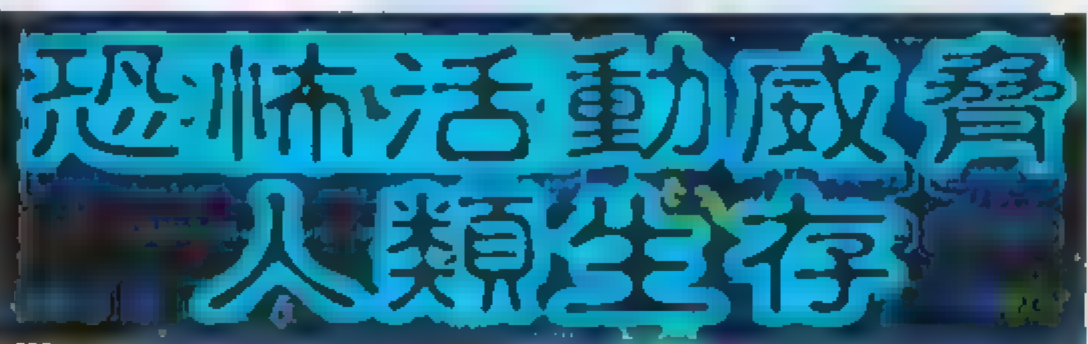


ION Storm的千禧年巨獻

ION Storm準備在千禧年一開始推出兩套角色扮演遊戲迎接新世紀的來臨，其中一個作品便是本文為玩家們介紹的絕地雙尊（Deus Ex，暫譯）。遊戲評論家認為雖然遊戲中的動作性很強，但這是一套十分嚴謹的角色扮演遊戲，因為它有許多結構化的統計系統、有史詩般的故事、更有充滿非玩家角色的生動世界。絕地雙尊的設計師Warren Spector表示：「真正的角色扮演遊戲是有關改變個人自我的遊戲，其重點不是在於統計值、武器、或怪物有多少。雖然角色扮演遊戲的主流市場，在於重視複雜的傳統系統型態，但它們並非本遊戲所瞄準的對象。本遊戲的主要對象是非特定類型遊戲的玩家，或者是偶爾玩角色扮演遊戲，並希望能從中獲得樂趣的人。」

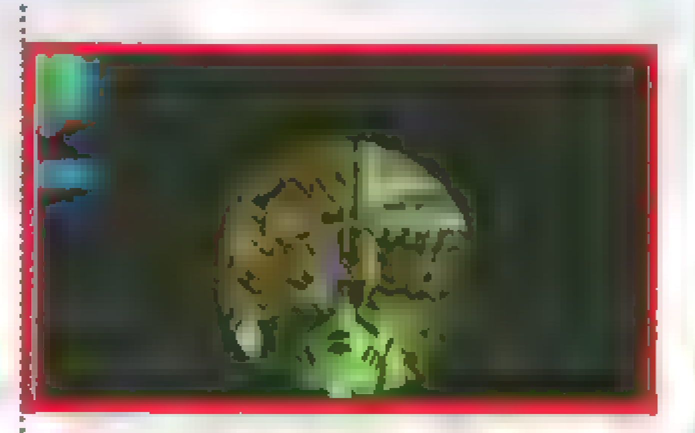


絕地雙尊的設計團隊



恐怖活動威脅人類生存

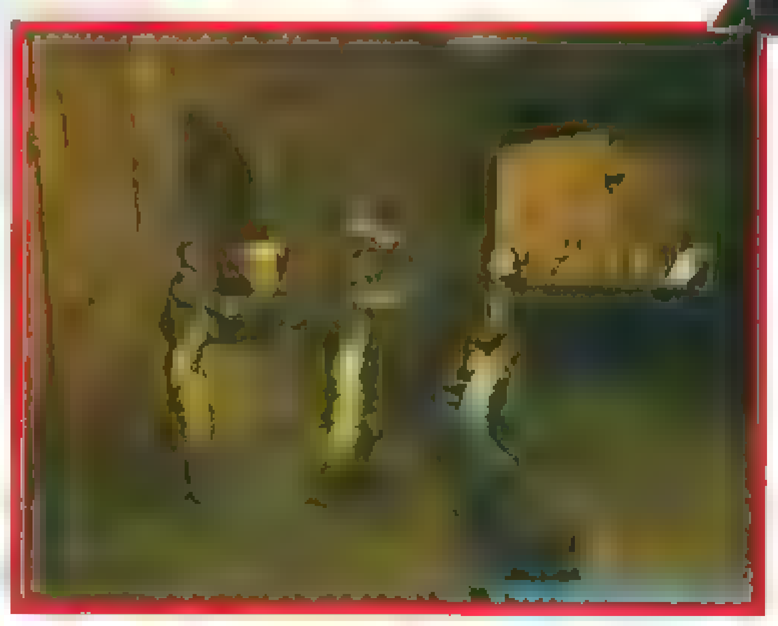
絕地雙尊是一個有關解開神秘、找出幕後黑手的遊戲，其故事發生在不久的將來，那時地球上的科技已進步到可進行控制移植（cybernetic implants）與奈米技術（nanotechnology）。遊戲開始時，玩家將扮演聯合國反恐怖份子聯盟（United Nations Anti-Terrorist，UNATC）的一員。你是一個嫉惡如仇的好人，您努力的目標是要創造一個能讓正常人快樂地居住的地方，但讓人覺得可悲的是，世界並沒有因你的努力而變得美好：一個稱為死之灰（Gray of Death）的病毒在各國造成重大的傷亡，污染日益猖獗，暴動是見怪不怪，經濟崩潰的情況隨時都有可能發生，但最讓百姓擔心的還是恐怖活動。



一定要瞄準才能夠彈無虛發！



地鐵裡暗藏危機



進行解救人質的行動

奈米機器助你一臂之力

玩家在前幾個任務中的主要目標，是要防範能治療死之疾的藥劑被恐怖份子偷走。隨著遊戲的進行玩家將會開始懷疑，為何你的同志的行為逐漸與壞蛋無異，進而懷疑他們可能為某些陰謀份子工作，甚至會開始質疑為何你同情恐怖份子比同情自己的組織多。最後，玩家會發現已經捲入兩個陰謀集團之間的戰爭，而這兩個集團一個是成立一世紀之久，且無人知道其實力如何的團體；另一個則是成立不久，但力量卻不能小覷的團體。這時玩家必須選擇一方，以便在未來的遊戲中接受挑戰。

為了讓玩家的任務能順利且公正地執行，且避免在你睡覺時遭到刺殺，玩家將會受到無數微小的戰友－奈米機器(nanomichines)的協助，它們會提供你超乎尋常人類的能力。隨著你接受的奈米機器愈來愈多，你的能力便越來越強，你會跳得更高、具備夜視能力、能無聲無息地移動、能利用可伸縮的視角將遠處的目標看得一清二楚等。

當然啦！要擁有這種超能力是要付出代價的。奈米技術在遊戲的世界中並非唾手可得。事實上，遊戲的主角與也是聯合國反恐怖份子聯盟的保羅，是唯一兩個可以配備這種「微小協助者」的人。而配備它的人是要犧牲一點人性的。因此，隨著角色的能力逐步提升，你也會開始發現角色有些不對勁了...。

可以角色進行設定



螳螂捕蟬　黃雀在後

玩家在遊戲開始前可以對角色進行設定選擇，包括皮膚顏色、種族、命名等。而遊戲開始時，玩家也可以對角色的基本技能進行設定與改變。他們雖然具備基本的技能點數，但也可以適當地分配到你認為需要加強的技能與特質。玩家除了在第一個任務中學到基本的戰鬥技能外，也可以在後續的行動中得到一些經驗。

對於武器與物品的使用方面，玩家可以利用熱鍵來取用，以便付應緊急突發狀況。遊戲的戰鬥是以即時的形式進行，但在進行對話時又會轉變成第三人稱的模式。





趕快離開此地!!

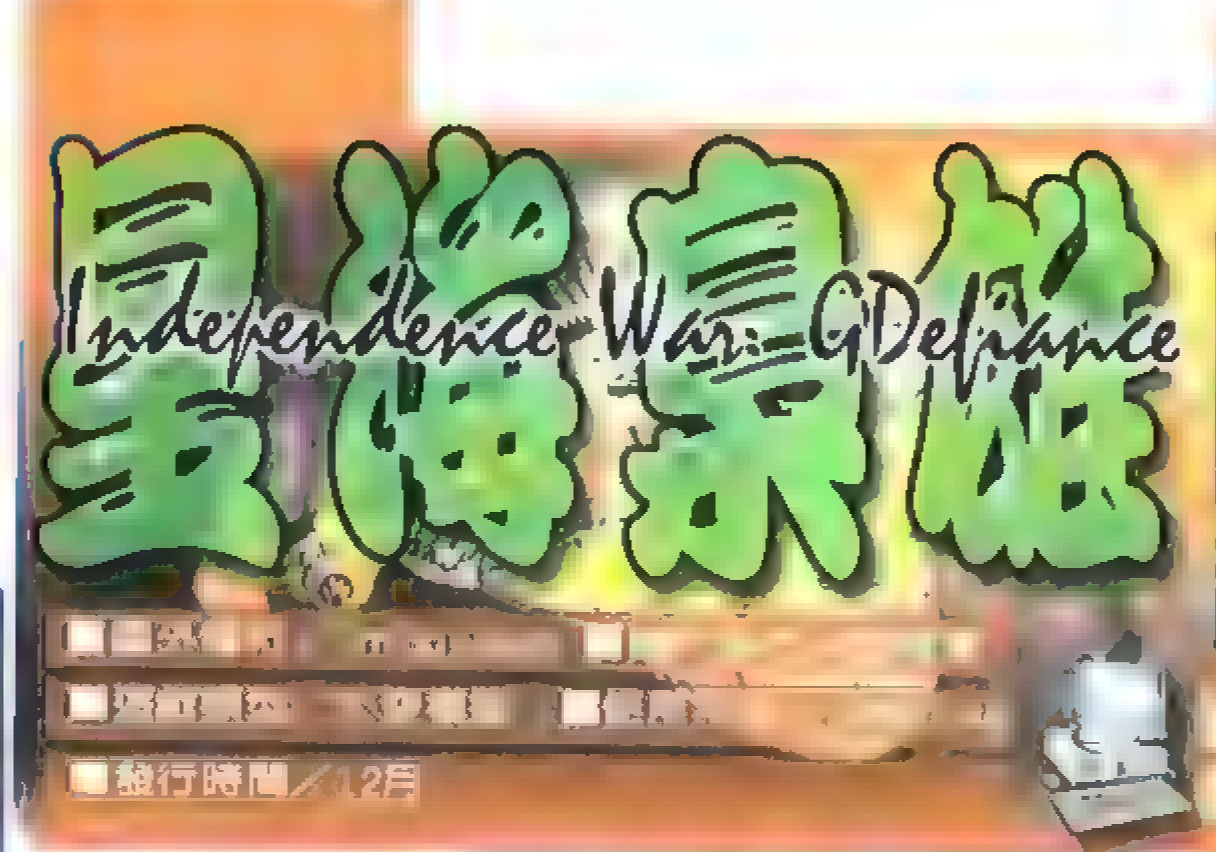
妥善利用物品欄



物品存放欄

設計師希望把主控權放在玩家手中，也就是說，不想強迫玩家依照既有的設計來玩，他們的設計會允許玩家有所選擇－提供多種解決方案。例如，你想從保險箱裡取得一些資訊，這時你可以將保險箱爆破來拿到資料，也可以利用鎖打開，或者請他人幫忙。玩家在遊戲中的態度將會決定其它角色或生物對你的態度，這點和現實生活是沒有什麼兩樣的。另外，物品的儲存欄採用類似暗黑破壞神之類的設計，存放的空間是有限制的，儲存欄如何安排會影響到玩家對武器、物品的利用，甚至是行動的進行。遊戲裡的敵人大部份是人類或機器人，但也有少數基因遭到改變的生物將會登場，並且無時不伺機而動。



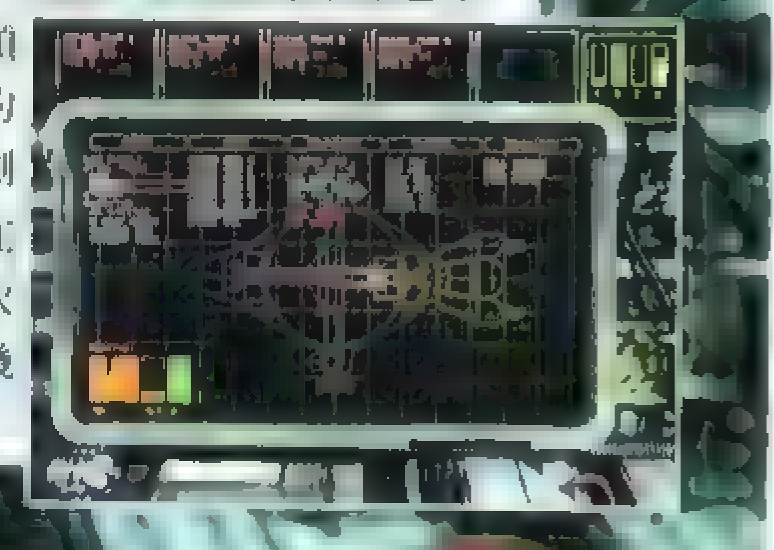


■發行時間／12月



●PENTIUM 200 ●32MB RAM ●MOUSE
●援DirectX音效卡 ●援DirectX顯示卡

去年和縱橫太空（Free Space）瓜分所有年度最佳太空模擬遊戲獎項（包括CGW：Editor's Choice編輯最高評鑑5顆星）的"Independence War"，延續前作的驚人成就，在歐美各地發行之後，引發了另一個太空模擬革命，星海梟雄也不負眾望，再度拿下CGW的Editor's Choice編輯最高評價5顆星，和各大知名遊戲網站的高評價。更讓玩家津津樂道的是，星海梟雄內除了全新架構的遊戲內容，更曲折離奇的劇情和更具挑戰性的任務外，還包含了前一代的全部遊戲在內，也就是說，當玩家購買了星海梟雄這套遊戲，等於一次收藏了兩個榮獲最高評價的太空模擬鉅作，更一次擁有60幾個精彩無比的任務可玩。



這次可不是戰機駕駛那麼簡單！

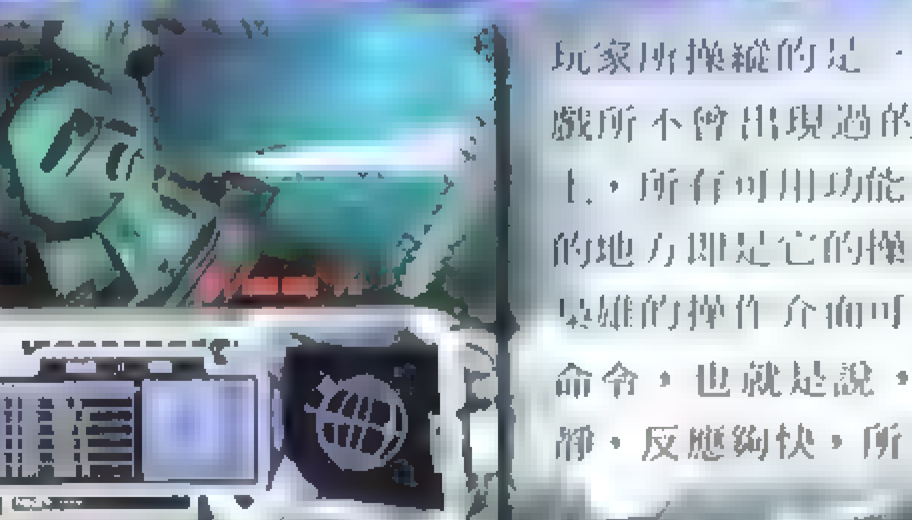
……此艘無畏號戰艦的艦長，但正……多樣化的功能，因此艦長……在星海梟雄中，玩家……執行巡戰、護航……除了駕……至獨行奪取敵方……的任務目標，而在……同時包含數個目……

真實呈現太空中的物理慣性！

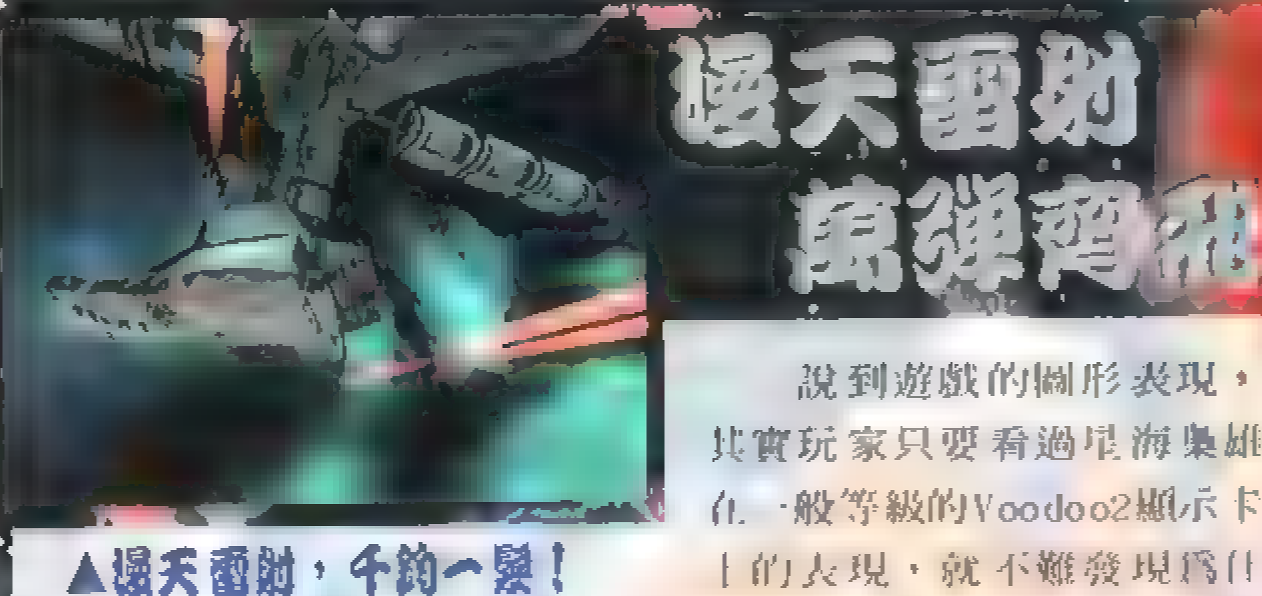
▼閃得漂亮，不過這些戰艦可是很難纏的！

星海梟雄和一般其它太空模擬遊戲最大的不同在於，爲求眞實性，星海梟雄內的所有船艦之移動方式全部是以擬眞的物理慣性來運作，在極爲眞實的太空環境中，當一艘船艦的推力系統完全被破壞，此艘船艦因爲慣性的影響，將會持續以原本的固定速度不斷移動，玩家將不會看到突然間就完全靜止的船艦；船艦在急速轉彎時更會出現在賽車遊戲內常見的"甩尾"情況！也就是說，在一般太空模擬遊戲中常常被設計者遺忘的牛頓定律（Newton's Law），將會在此遊戲中忠實呈現，正因爲星海梟雄的眞實度之驚人，所以玩家將在此遊戲中得到前所未有的精采遊戲體驗

冷靜的超越危機！



在遊戲中當一艘全能戰艦的艦長可不是那麼容易的事，星海梟雄將不斷考驗玩家在各方面的能耐，不過也正因爲玩家所操縱的是一台全能的戰艦，遊戲中將會出現許多其它遊戲所不曾出現過的挑戰，是第一個讓玩家可以自由控制船艦上，所有可用功能的一套傑出遊戲。星海梟雄另一個爲人稱道的地方則是它的操縱介面相當方便而容易上手，事實上，星海梟雄的操作介面可以充分讓玩家得心應手的在一瞬間作出各種命令，也就是說，不管面對任何危急的狀況，只要玩家夠冷靜，反應夠快，所下的指令正確，絕對可以順利的完成任務。

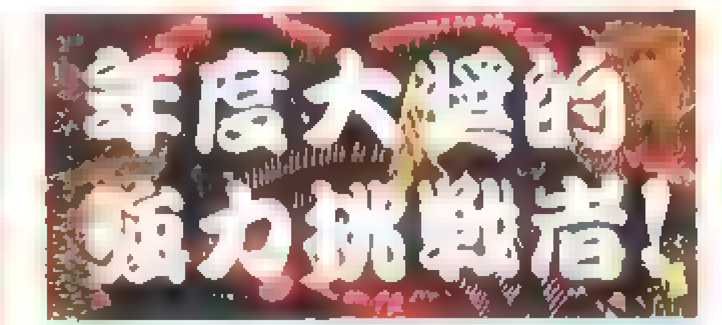


漫天雷射 飛彈齊飛！

▲漫天雷射，千鈞一髮！

說到遊戲的圖形表現，其實玩家只要看過星海梟雄在一般等級的Voodoo2顯示卡上的表現，就不難發現爲什麼此套遊戲能夠拿下5顆星的最高評價，國外媒體形容星海梟雄的圖形表現爲：shock-to-the-brain（直接震進你的腦袋），一點不假。尤其當戰事正熾時，那種漫天雷射、飛彈齊飛，甚或船艦爆破的炫麗場面，很難讓人不留下深刻印象，再加上多彩多姿的星海，漂亮的介面與各式各樣的船艦造型，設計小組可說費盡苦心，更別提長度驚人，高達15分鐘的開場動畫，和許許多多絕對讓玩家難忘的過場動畫了！





年度大獎的強力挑戰者！

不管玩家是否知道前作Independence War的豐功偉業，星海梟雄（I-War 2：Defiance）絕對是星戰迷非收藏不可的精典之作。星海梟雄的擬眞星戰，多變任務，驚人圖形，以及令人如痴如醉的故事情節，將帶給玩家前所未有的太空模擬遊戲體驗！





保衛世界和平的正義巨人

「零號鋼神」的故事內容發生在不久的未來，一個名為SovKhan的傢伙創造了半人、半機械的生化巨人「鋼神」(Slave)，這些生化巨人有著人類一般的敏捷度，以及比坦克車還強的攻擊力與防禦力，SovKhan藉由鋼神們的力量統治了S-19這座城市，並施以恐怖的高壓政策，所有S-19的人民都生活得苦不堪言，而一部分有勇氣的人們組成了反抗軍，想要推翻SovKhan的獨裁，在歷經無數的犧牲之後終於偷到一台鋼神，反抗軍將之命名為「零號鋼神」Slave Zero，而你的使命正是駕馭這尊零號鋼神，打倒所有敵人派出的鋼神，讓S-19的人民們能夠得到睽違已久的和平。


▲爆破式電漿炮威力強大！

超高精密度的遊戲動作

整個遊戲是以第三人稱進行，因此玩家們能夠並靈活的操縱零號鋼神，除了跑、跳、攻擊等基本動作之外，零號鋼神還能做出猛力跺地的動作和發出震耳欲聾的怒吼時，地面為之震動，像這樣子速度、力道與機械味結合的動作遊戲，已經不是一個「酷」字可以形容了。

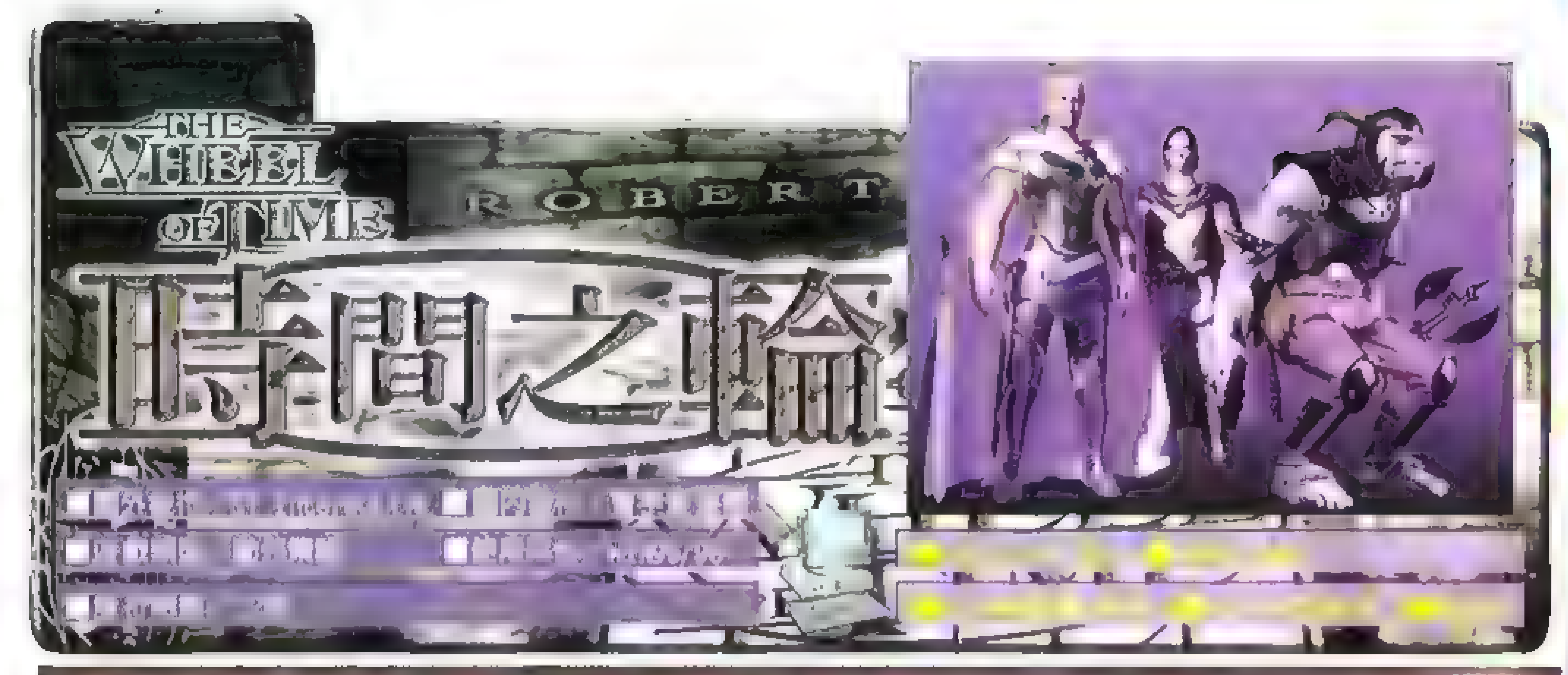
▲兩台鋼神站駐大街互相怒視！

世界最先進的3D畫面及音效技術


▲手執旋風式[illegible]

Accolade的製作小組對於本遊戲投入了相當大的心血，整個由3D模組建構而成的世界，完美表現出未來都市中灰暗、雜亂的一面，讓玩家能夠很輕易的融入遊戲之中。而畫面上所有的物件，看起來都非常「活」，所看到的任何非玩家角色都各自擁有獨立、順暢的動作，除此之外，不論光源投射、陰影效果、爆炸特效、鏡面、水面等各種效果，都將3D加速卡的功能完全發揮到到目前的最高標準；在音效方面，製作小組特別請專業錄音室針對遊戲中各種爆炸、撞擊等等特效錄製逼真的音效，而且本遊戲還支援目前最新的3D定位音效，讓玩家能在遊戲中清楚的辨別由上下左右來襲的敵人；無可挑剔的畫面再加上快節奏、帶有金屬搖滾味的音樂，使整場作戰沉浸在一股迷幻、刺激的氣氛中，給予玩家的是一種似虛還真的擬真感覺。


◀復仇者輕機槍的高速掃射！

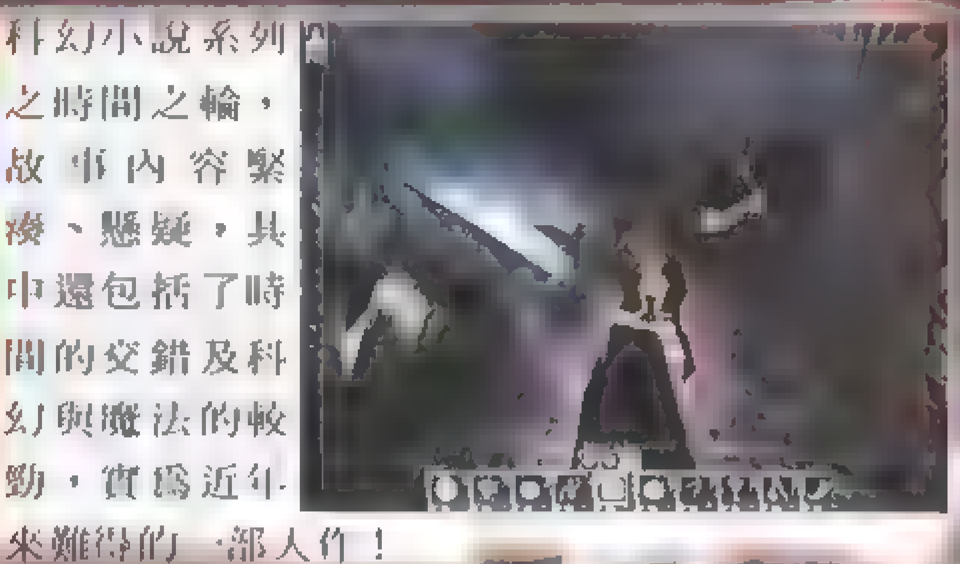


起源

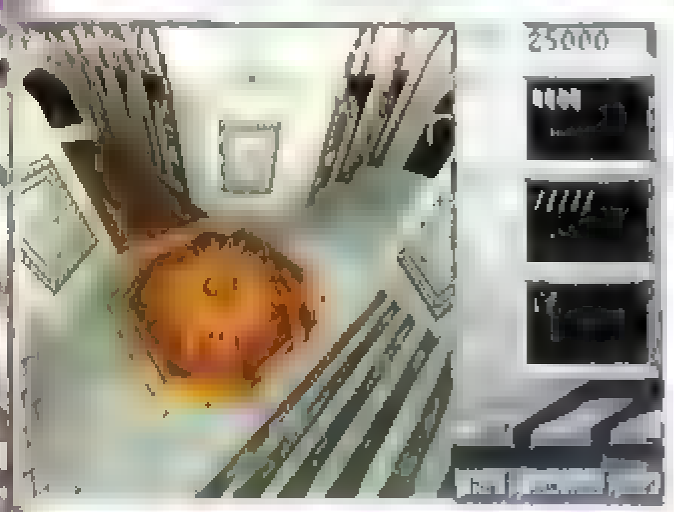
由GT Interactive精心製作發行的「時間之輪」(Wheel of Time)的故事內容，是改編自美國小說家Robert Jordan的著名



科幻小說系列之時間之輪，故事內容緊湊、懸疑，其中還包括了時間的交錯及科幻與魔法的較勁，實爲近年來難得的一部大作！



兩大模式



▲"城堡編輯器"畫面

遊戲分成兩大部分，單人模式與多人模式。在單人模式中，玩家所扮演的是擁有一片封印的白塔守護者，隨著懸疑緊張的小說劇情，玩家必須歷儘千辛萬苦才能以智取豪奪的方式收集齊全四片封印碎片，重新將The Dark One封印在黑暗世界當中，過程中，玩家除了要奪取其他家族的封印外，還必須設下各種陷阱及守衛來擊退入侵自己城堡的對手，保護自己封印的安全。爲此遊戲公司特別設計了一個"城堡編輯器"，玩家可輕易地安排各種陷阱及守衛的位置，確實保障城堡的安全。而在多人模式方面，設計公司刻意要跳脫傳統的死亡競賽與搶旗遊戲，玩家可從特色不同的四大勢力中，任選一個種族來扮演，展開一場封印的攻防大戰，可組隊展開對抗，可供32人網路對戰。



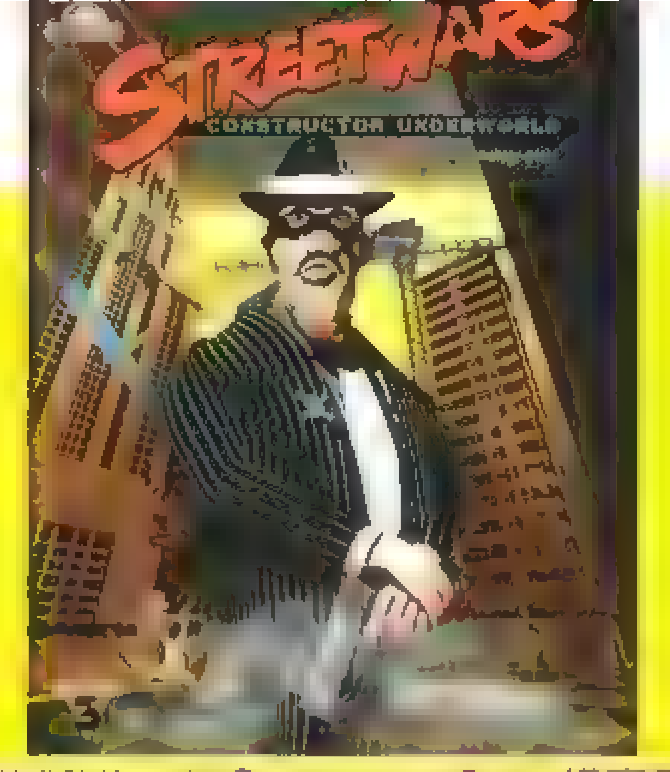
▲濃厚中古歐洲風格的建築

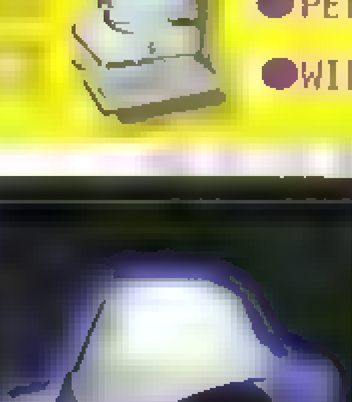
精典建築風格值得一提的地方是，遊戲公司特地聘請了著名的建築師，爲「時間之輪」量身設計了一系列帶有濃厚中古歐洲風格的城堡與建築，像是最具代表性的歌德式大教堂、及圓頂式建築物，甚至連平民的住宅也都非常的考究，因此，玩家在進入遊戲時，除了完成遊戲的任務外，可別忘了好好的欣賞一下哦！

動作策略代表作「時間之輪」的誕生，更改寫了以往對遊戲分類的刻板印像，它不但完美地結合了動作與策略的優點，也讓第一人稱射擊遊戲有了新的生命，喜愛QUAKE-LIKE射擊遊戲及PS策略大作「刻命館」的玩家切勿錯過這款遊戲！



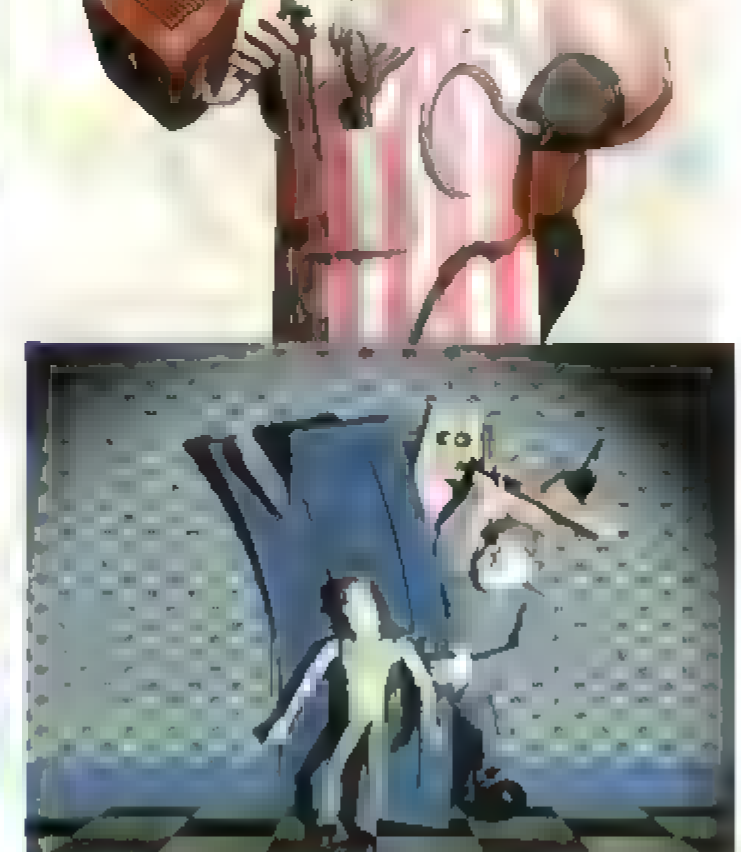






●PENTIUM 166●16MB RAM●WIN相容音效卡
●WIN相容顯示卡●MOUSE





想當初…在芝加哥……

遊戲的背景為美國1920年代的芝加哥，玩家扮演的是一個極想成為黑社會教父的地方混混。遊戲一開始，玩家所擁有的只是一個小小的總部，玩家必須建造木材工廠，水泥工廠來生產建材，然後才能建造一家一家的店面來賺錢及擴充家族人口與勢力。隨著玩家等級的不同，會有越來越多種的建築物可以升級和建造，其中包括了賭場、撞球間、餐廳、夜總會，甚至是妓院等等40多種的特種行業，這些建築除了賺錢外也都有他特殊的功用，像是培植你的惡勢力，生產強盜、殺手、工人、妓女等，不但可以幫你賺到巨額的財富，還可以攻擊你的對手，擴張勢力範圍。



★背景為美國1920年代的芝加哥

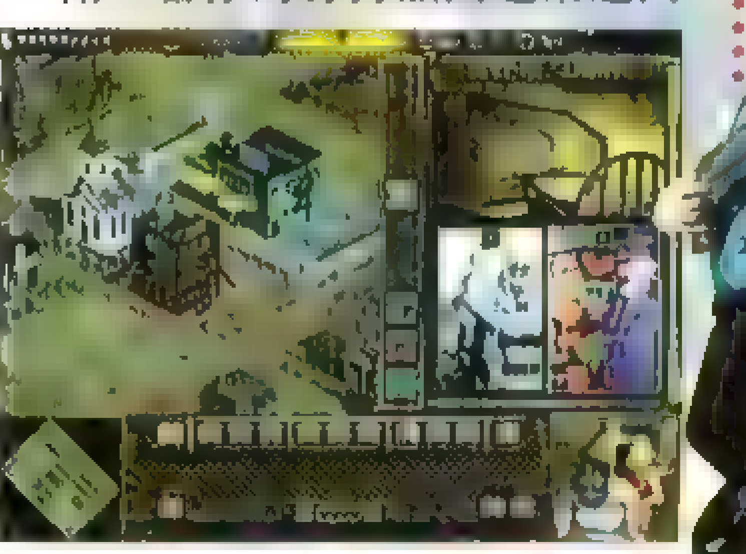


黑道密技大公開

記得幾年前，常可以看到「內有惡犬」的牌子，被當成平安符般的掛在門旁，在「黑金企業」中，養一隻「惡犬」倒真的是很有用的防禦，你只要擺一個狗屋在院子裡，任何不懷好意的人只要一進入建築，就會被咬得屁股開花。另外更可開發出各種新配備來使用，並且讓你的建築物升級，像放幾盞路燈、牽條電話線，就可以讓你原本小小的停屍間升級成可以收黑錢的殯儀館。當你的勢力版圖越來越大時，必然會和其他家族發生衝突，這時你除了用黑道份子及工人去佔領破壞敵人建築物外，還可發揮創意，用各種爆笑的手段去整對手，例如你可以買通幾個警察去捉人，或找幾個小混混去生事，讓他沒辦法做生意，不過，筆者還是最喜歡抬個死人去對手的建築物裡，讓他在裡面生蛆長蟲~~~~好恐怖喔！~~~~~

▲▶用黑道份子去佔領破壞敵人建築物

當你壞事幹多了，必然會受到警察伯伯的關愛，他會特別關照你的事業及兄弟，這時你只要按月繳納所謂的"慈善捐助"，很多事情他都會睜一隻眼閉一隻眼的，甚至還能在你所指定的區域裡巡邏，為你保護你的事業！所以，建立良好的「警民關係」是很重要的！


★建立良好的「警民關係」是很重要的！



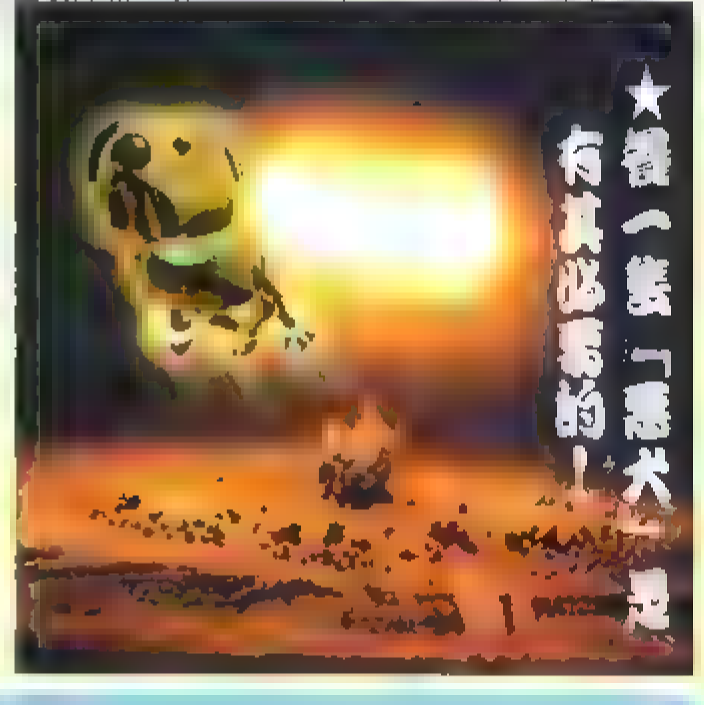
超高人工AI

遊戲支援網路遊戲，可同時讓四位黑道霸主一較長短，你可以用最低級、最不正當的方式去對付你的競爭對手，把你平時對他的不滿，全部發洩出來！另外「黑金企業」中的人工智慧也是經過改良，相較一般與電腦對戰的遊戲進步非常多，你所面對的不再是笨笨的電腦而是一個老奸巨猾的黑道大亨，冷不防就會被偷襲暗算一下，而你辛苦組織的手段與攻勢也常常會被電腦瓦解，使得遊戲的可玩性大為提高！

全中文化在台上市

喜愛即時戰略及策略類型遊戲的台灣玩家，常常苦於遊戲內容的文字或對話不是中文，而不瞭解遊戲有趣的地方。國內代理公司為了改進這項缺失，特地為「黑金企業」全中文化，並搭配中文發音，屆時玩家將可以聽到阿輝式的台灣國語，當然也有童月「發」式的客家國語哦！




★養一隻「惡犬」是有其必要的！

官方網站：http://www.simonsays.com/http://familypc.zdnet.com/

惡靈都市 OMIKRON





■國外發行／EIDOS ■國內發行／第三波
■遊戲類型／動作角色扮演 ■使用平台／WIN95
■發行時間／12月

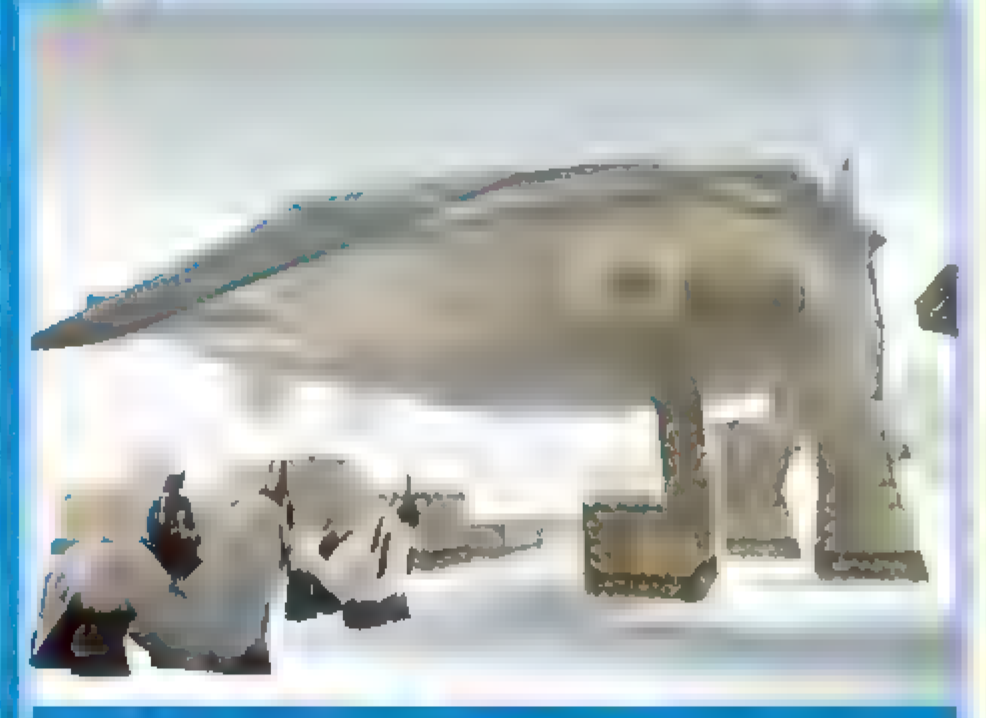
●PENTIUM 233 ●32MB RAM
●WIN相容音效卡 ●[illegible] ●M K

虛擬實境科技



一套成功的遊戲，最終極的目標就是提供一個虛擬的環境世界，並且讓玩者深深的融入其中，甚至在現實與虛幻之間造成混淆。或許在不久之後，這個夢想將可以透過虛擬實境科技完成；然而，雖然至今的硬體科技尚未達到真正虛擬實境的要求，但所有的遊戲設計者都嘗試著以更進步的3D引擎構築出一個能和玩者透過視覺上進行互動的遊戲。

「惡靈都市」可以說是一套相當接近上述目標的遊戲，從故事以及遊戲介面的設定來看，可以讓玩者跳脫現實世界的思維，而充分享受遊戲所帶來的樂趣。因此，「惡靈都市」算得上是年度最佳的單人遊戲！



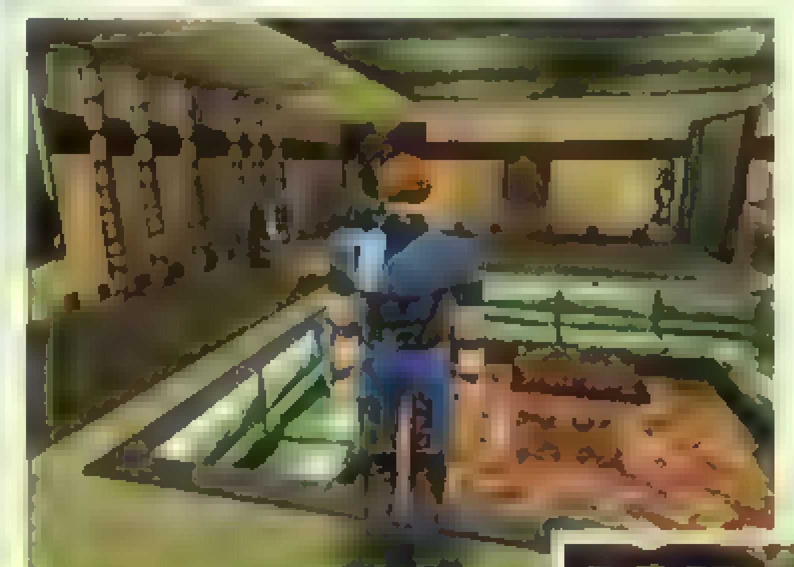
▲畫面非常細緻

屬於你自己的故事背景



如果要詳細記述「惡靈都市」故事背景的來龍去脈，可能要花費相當大的篇幅才說得完；因此，只好以最簡短的方式向各位描述「您」究竟是怎麼和「惡靈都市—Omikron」牽扯上關係的！

在這套遊戲中，玩者所扮演的角色，仍舊是您自己！「惡靈都市」將您帶到一座稱為Omikron的城市。



▲遊戲主角的家

這座城市位在一個所謂的平行空間中。「平行空間」的概念，在許多電影裡都曾經引用過；簡單的來說，就是在我們的現實空間之外，還有其他許多的空間，可以透過特殊的方式互通有無。至於更為複雜的理論就不深談，反正這和遊戲也沒有任何關係。



▲美麗的小姐似乎不太歡迎你喔~

玩者在現實空間裡遇到了一名自稱來自於Omikron的警探，kay'l，他急需您的協助。看來，他似乎犯了某個嚴重的錯誤，不過真正的原因卻無從知曉。更正確的說，kay'l是出現在您的電腦螢幕裡，並且要求進行靈魂交換，就在您還弄不清楚狀況之際，事情便有所決定，並且將您帶到這個稱為Omikrom的怪異世界。現在，您的目標變得非常明確，務必要找出這個怪異世界背後所隱藏的黑暗秘密，否則，您的靈魂將一輩子受困在別人的軀體中！

電影運鏡手法

「惡靈都市」最讓人感到訝異的是遊戲中的運鏡手法：效果直逼電影！尤其是片頭以及過場動畫，精彩程度令人目不暇給。另外，遊戲中所使用的圖形引擎也相當先進，整座Omikron城市都是以3D多邊形所繪製的；若是光有街景還不足以形容這一座活生生的城市：來來往往的行人、繁華的交通、從頭頂飛過的飛行器等等。光是這些就足以打敗數年前轟動一時的「銀翼殺手（Blade Runner）」。此外，「惡靈都市」也提供了許多相當棒的特殊效果，例如反射表面等等。

遊戲的架構更是相當開放，提供了玩者一個自由探索的虛擬環境。您可以單純的跟著故事線進行遊戲，並且完成斬妖除魔的豐功偉業；或者，您可以留在您的公寓內陪伴蜥蜴寵物玩耍，聽著大衛鮑依（David Bowie）的音樂，並且透過3D立體電視觀看廣告和一些相當差勁的肥皂劇。天啊，您甚至可以可以購買零食，與Kay'l的老婆上床（相當棒吧?!），購買一些色情海報，或是到附近的裸體酒吧欣賞脫衣舞（事實上，遊戲裡並沒有真正的裸露鏡頭！畢竟這並不是色情遊戲！）。





▲哇！辣妹耶！

開放式架構



▲打鬥動作都是用動態捕捉器模擬出來的

回到先前所談到的開放式架構上。玩者將可以採用第三人人稱在3D世界中閒晃、察看線索、與其他人交談，或是解決謎題，從這些地方看來，這是一套相當典型的冒險遊戲。關於謎題的部分，通常都有許多解決的方法，因而大大的增加了遊戲的變化性！除了謎題以外，在遊戲中您還會遇到一些需要戰鬥的場景，而「惡靈都市」的戰鬥又可分為第一人稱模式或是格鬥模式。總而言之，您越深入瞭解這一套遊戲，您將會發現很難將其定位成某種特定的類型。它融合了角色扮演遊戲、冒險遊戲，以及動作遊戲的特質，再加上電影般的特殊效果和畫面，所帶來的娛樂性大大的出人意料之外。

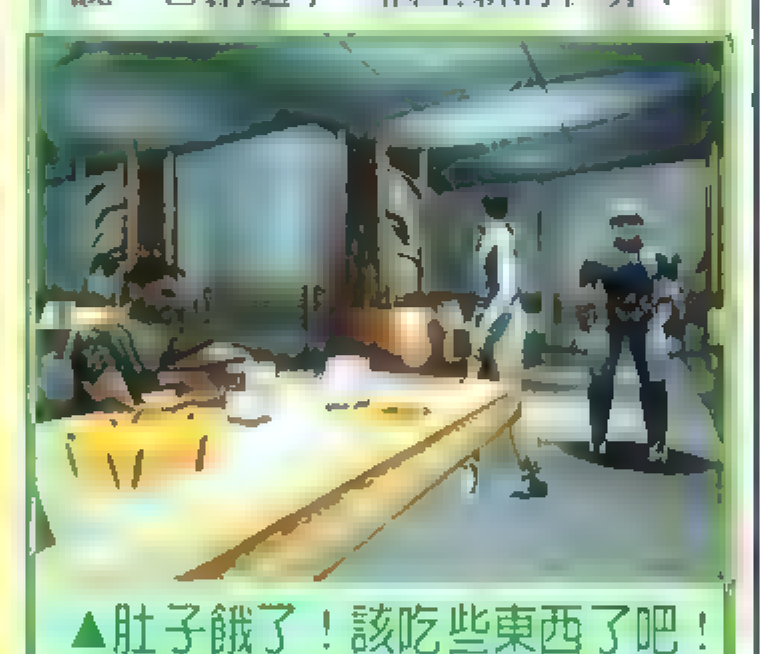
談談操作介面吧。「惡靈都市」採用了鍵盤做為主要的操控介面，在玩法上與著名的「旅人計畫」相當雷同。換個角度來說，「惡靈都市」實現了六年前您在玩「旅人計畫」時的想法。您可以和3D環境中的任何物件進行互動，而每一個東西都有其獨特的作用。此外，如果您比較喜歡使用掌上型搖桿，「惡靈都市」也可以讓您得心應手的操控遊戲。



▲居然會有透明人！真是不可思議！！

結語

最後，如之前所提到的，您很難將這套遊戲加以定位。想像一下，您將身處在一個幾近真實的世界裡，試圖調查同伴之死，以及解決各種所遭遇的問題。您將花費許多的時間在警察局中（記得嗎？Kay'l是一名警探），並且往來於各種犯罪場景間，甚至要泡在破爛的酒吧中，從衣衫襤褸的醉漢口中打聽消息。「惡靈都市」是套相當有特色的遊戲，同時擁有相當出色的圖形效果和遊戲內容；更精確的說，它創造了一個全新的世界！



▲肚子餓了！該吃些東西了吧！



重回二次大戰 叱吒風雲

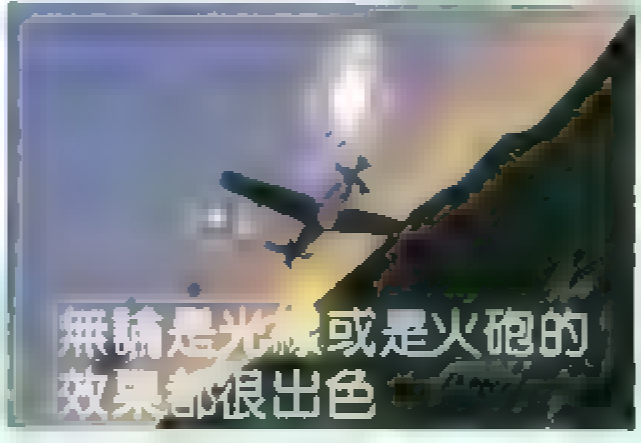

在雨降上空飛行

Psygnosis推出了一款第二次世界大戰的模擬飛行遊戲Wings of Destiny。它將帶領著玩家穿越時光隧道，彷彿置身於二次大戰中，駕駛當時叱吒風雲的戰機，像Messerschmitt 262、Messerschmitt 109e、P51b Mustang或是Supermarine Spitfire Mark 1。玩家們可以選擇加入軸心國或是同盟國的陣營，可以駕駛不一樣的飛機進行空對空、空對地或是空對海的戰鬥，可以是說所有的飛行模擬都包括在內了。

漫畫方式表現戰役內容



在圖形影像方面，Wings of Destiny將3D動態圖形發揮到極限，可以說是表現非常出色。玩家在遊戲進行時可以發現，在飛行時，整個畫面看起來很有3D的立體感。遊戲也支援多人連線對戰功能，玩家可以邀集志同道合的好友一起並肩作戰。當然玩家要是有3D加速卡就會有較好的畫面，但是Wings of Destiny也可以由


無論是光線或是火砲的效果都很出色

DirectX進行遊戲，也支援高解析度的螢幕畫面。

豐富的故事內容是這遊戲的另外一個特色。Wings of Destiny擁有第二次世界大戰中所有戰役內容，並且以漫畫方式演給玩家觀賞，讓玩家更方便了解故事的劇情。在每一場戰役之前都會有非常詳細的文字和地圖解說。玩家可以創造一個飛行員，參加各個戰爭累計戰果成為空戰英雄。

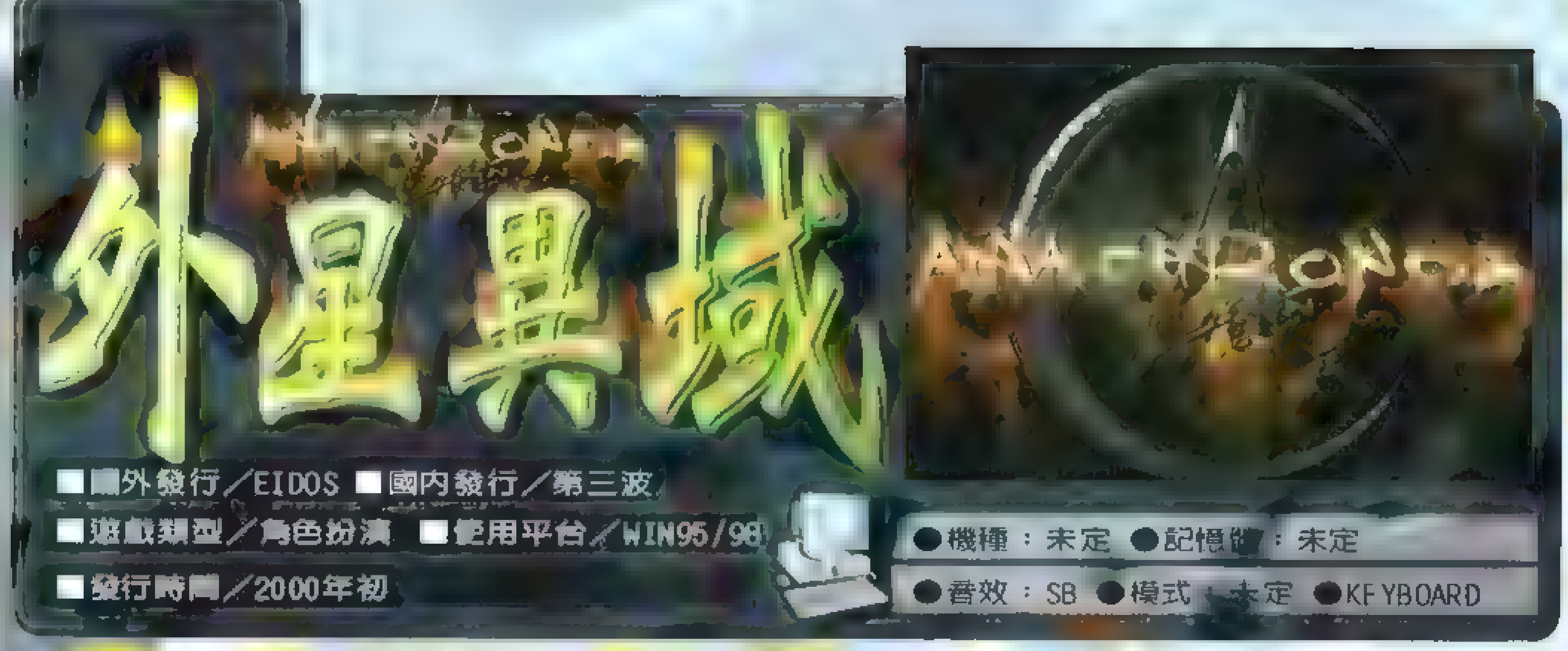

遊戲中以漫畫方式介紹劇情

遊戲模式方便各階層玩家

假使玩家覺得遊戲太難，Wings of Destiny也可以由初學者模式進行遊戲。遊戲的控制方面設計得很簡便，並沒有煩雜的控制鍵，玩家可以變換多種視野進行遊戲，也可以將畫面拉遠拉近，操縱起來特別的順暢。

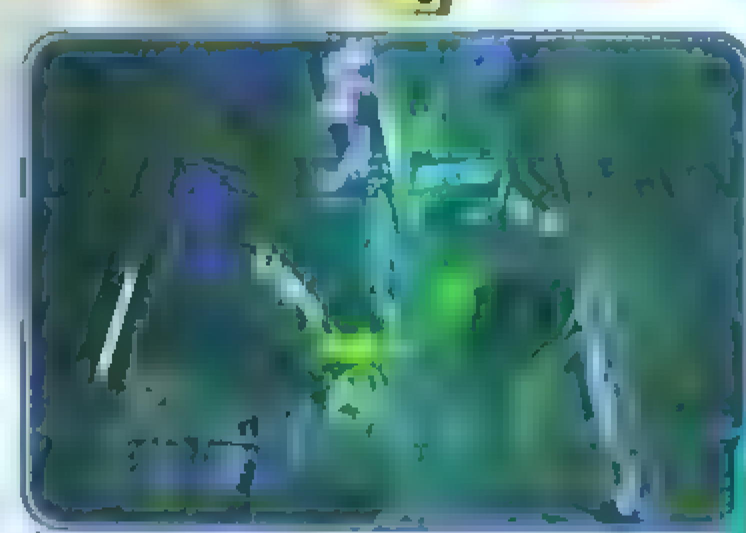
總而言之，Wings of Destiny是一套很傳統的飛行模擬遊戲，遊戲中並不注重在創意，但是在運用了最新科技和完整的資料後，無論是圖像、音效、操縱和故事內容都顯示，它將是一套會讓喜愛飛行遊戲的玩家迷戀的遊戲。

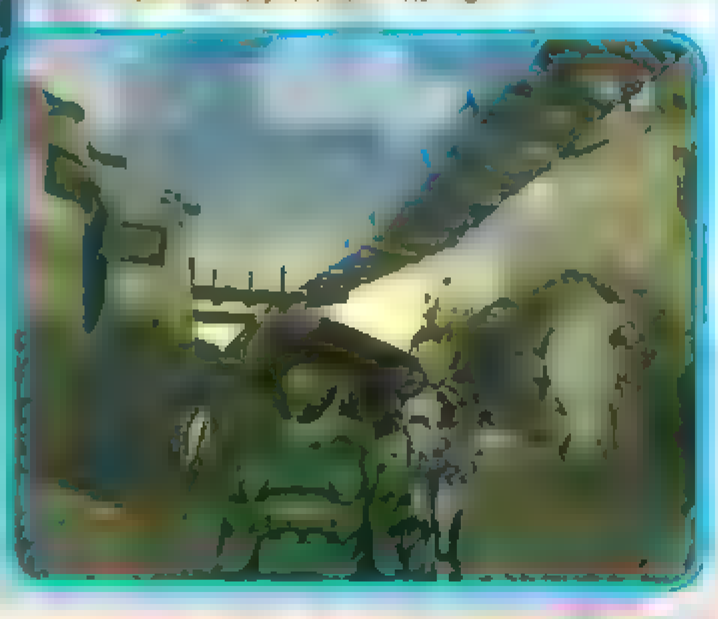

戰鬥前的沙盤推演



尋找上古神器

由Ion Storm設計，Eidos負責出版的外星異域(Anachronox，暫譯)，是一套以簡單化的技能發展系統，和類似人型電玩所架構成的第三人稱動作冒險遊戲，遊戲的地點是發生在遙遠且有點錯亂的未來世界。當時人類已開始探索居住環境以外的外星世界，並發現一種俗稱為桑德(Sender)蟲洞工廠(wormhole factory)。這些蟲洞事實上是四通八達且洞洞相連，甚至是橫跨數個銀河系，讓人類能不斷地至遙遠的星球殖民與貿易。在巨大的桑德網路核心裡，人類無意中發現安納克諾克斯(Anachronox)城，它是桑德裡的最大的人工設施，也是一個人工小行星。事實上桑德與安納諾克斯是千年前被外星人放棄的遺址，這個高度文明消失之謎是遊戲不可分割的一部份。而玩家在遊戲中將扮演一名叫Sly Boots的私家偵探，任務是為一名瘋狂的歷史學家深入Anachronox尋找上古神器「科技之謎」(Mystech)，並逐步解開有關古代外星人及其高不可測的神秘科學。


▲遊戲場景具未來色彩


▼搜集線索好辦事！


▲幹嘛，K你哦！

回合制即時戰鬥系統

為求遊戲生動，設計師在遊戲的對話上均對每一位角色的會話進行完整的記錄呈現，而每一段主要的對話都有符合劇情的姿勢及嘴唇動作來配合。在遊戲一開始時，主角Sly只有三種技能：意志、活動力與智慧。但一旦他獲得武器並知道如何打仗，他便會增加攻擊及圍攻等兩個技能。當然啦！並非所有的角色都可以得到所有的技能，而遊戲裡的有些謎題或狀況，可能還得結合不同角色的互補技能才可達成。本遊戲雖然是RPG，但捨棄以往在平面空間的戰鬥。玩家在打仗可以利用週圍環境來創造優勢，例如，佔據高點、堵住可以進退的橋樑，將武器安置在特定地點、放置障礙物等。話雖如此，由於怪物或者敵人會突然地出現在遊戲裡，因此，玩家可能會來不及反應，更別說避免一場可能的戰鬥發生。遊戲的戰鬥系統是採用太空戰士的「回合制即時戰鬥」，但作了一些修正。除了可事先安置動作指令外，玩家還有多餘的「思考時間」來安排一場有趣的戰鬥！


▲外星異域的設計團隊



延伸至外太空的大戰





對國人來說，三國演義一直是一個取之不盡的遊戲題材；然而，對西方人來說，兩次世界大戰及預言式的第三世界大戰也是一個用之不盡的遊戲材料。即將由Sierra推出的世紀決戰場（Ground Control，暫譯），其遊戲靈感便衍生自預言式的第三次世界大戰。話說公元2419年，第三次世界大戰正打得如火如荼。但戰爭仍無法使地球擺脫人滿為患與污染不堪的命運。兩個剛展露頭角的「百萬大軍」（Mega Corps），包括「新黎明秩序」（Order of the New Dawn）和「克拉文企業」（Crayven Corporation）正傾全力爭食地盤。「新黎明秩序」在許多殖民世界找到外星人的神器，而且發現在遙遠的Knig-7B星球上有一系列完整的柱狀形結構物。新黎明秩序的科學家日以繼夜地想要解開結構物之謎。但對手「克拉文企業」得知Knig-7B星球的消息後，開始派軍隊前該星球，企圖以武力接管，大戰已不可免。

有趣的戰術戰鬥遊戲

事實上，世紀決戰場是一個有濃厚即時戰略遊戲色彩的戰術戰鬥遊戲，有點像黑暗王朝II（Dark Reign II）。Sierra表示，世紀決戰場除去許多令人生厭即時戰略遊戲成份（例如搜集與基地建造），將遊戲的重點放在戰術、戰略、及行軍佈陣。玩家在遊戲中將率領你的戰鬥隊伍執行各種任務。玩家可將戰鬥隊伍編成各種隊形，並賦予他們各種裝備。戰鬥單位包括水上摩托車、飛機、坦克與士兵等。部隊和車輛都須在遊戲前就選擇完畢。值得注意的是，玩家必須慎重進行選擇，因為一旦部隊上戰場執行任務，你便無法製造其它單位。世紀大決戰共包括三十個單人任務，至於多人遊戲的連線方式包括網際網路及區域網路。遊戲將在3D的環境下進行，地形包括叢林、沙漠和嶙峋的狹谷地形等。玩家可以對螢幕上的戰場從各角度進行觀測，清楚地看出每個動作與畫面。





地對空大對決！

神氣丸寶貝

可愛登場！

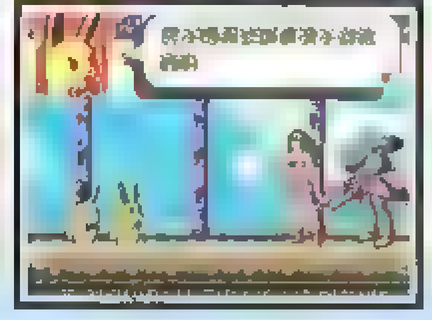
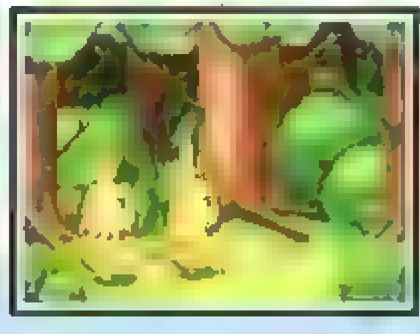
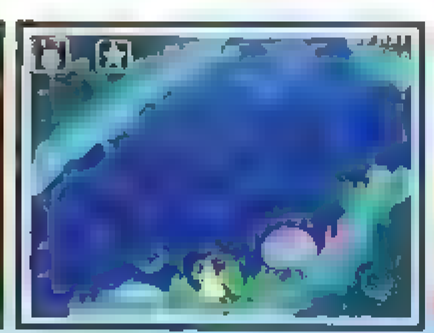
皮皮 …任您選

帶您進入．．．
神奇又好玩的
夢幻世界！

遊戲人物超可愛！
老少咸宜輕鬆打！

遊戲中穿插海底游泳關、空中射擊關及多個加分關。並有多種寶物增加主角的能力一定讓您愛不釋手。

Windows 95. Windows98 適用



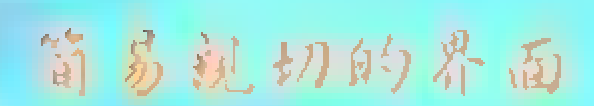
斷劍傳說
聖戒風雲

安峻









波瀾壯闊的劇情



自由變化環繞3D視角

簡易親切的界面

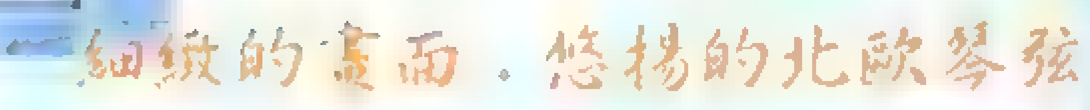
升級轉職成就感十足



太八召喚獸分鏡特效



細緻的畫面，悠揚的北歐琴弦



款款述說一則遙遠的故事



安峻科技股份有限公司

：台北縣板橋市文化路二段182巷3弄72號

電話：02-22535766 我們的網址：http://big5.com/安峻科技

http://www.pcsoft.com.tw



如果您生在三國亂世，
三國中有沒有您最欣賞的人物
你不能親手誅殺之人？
如果有機會割據全中國，
血肉相搏！立見生死！
三十六計！計計驚奇！
創造武將！影響大局！
策略＋即時＋模擬＋養成
衝車正撞破城門
挖掘陷阱
井蘭上的弓箭兵可不能小看
敵軍掉落陷阱
蜀
最完整的三國劇情！
取得重播率最多次的三國劇集之大陸中央電視台人物與劇情授權！
事件發生採中國國畫畫風！
出自大陸河南著名國畫大師原三國人物造型之原著、原畫！
完全內政DIY！
從採集資源、建築原料工廠、生產兵種到集結兵力上戰場完全自己來！
真實考據三國古戰場！
依真正三國時期之天時、地利設計，戰略之運用可融合天候、地形、人物性格等因素！

[illegible]

[illegible]極受歡迎的『薛薛幽靈箭』[illegible]之後，「薛薛」系列又[illegible]『薛薛英雄榜』，對於苦等已久的玩家們可是個福音。薛薛幽靈箭的重點在幽靈箭，那麼薛薛英雄榜的重點自然就在英雄榜囉！所以遊戲增加了人氣排行與薛薛任務，更特別為薛薛迷們準備了1000題薛薛問答大考驗。

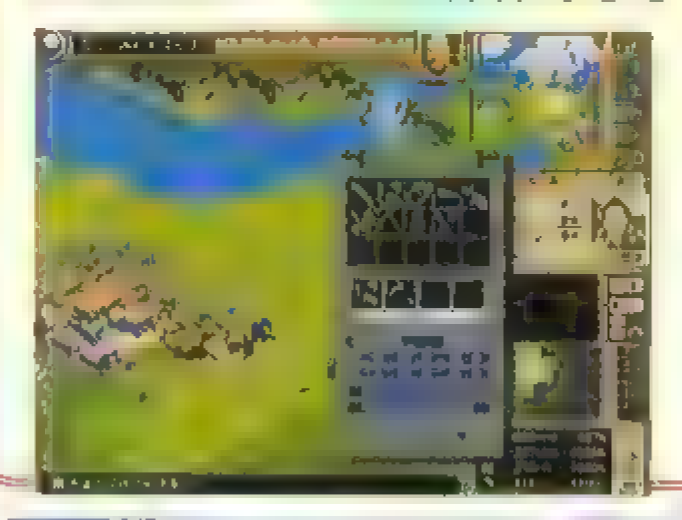
進入『薛薛英雄榜』的每位玩家都是一個獨立的英雄，雖然[illegible]角背景挺悽慘的，但卻有無限發展的契機，並可以與眾所周知的薛薛英雄，如素還真、葉小釵、劍君[illegible]恨、亂世狂刀、傲笑紅塵等人變成攜手共闖龍潭虎穴的生死之交。您可以為主角取一個響亮的名字，更可以為其決定遊戲最重要的一項屬性：功體。功體代表了每個人物的練功體質，就尤如一般角色扮演遊戲中的戰士、牧師、魔法師等職業一樣，各有其擅長的強項，想往哪個方向發展就全看您的喜好囉！

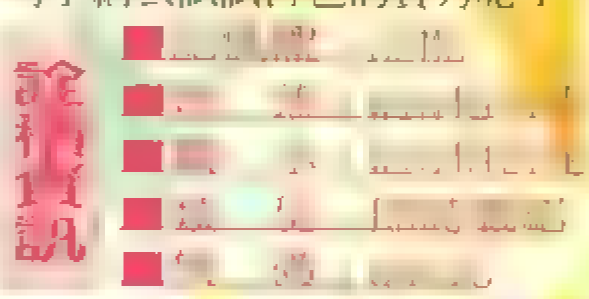
這是一個屬於非薛薛迷與薛薛迷的遊戲，故事劇情不限男女老少。希望大家都能夠給予這一年來為了製作遊戲忍受折磨與煎熬的幕後工作者一些掌聲，實際地進去玩遊戲，就是給予他們最大的鼓勵！



皇帝之橫世霸業

一款由國人自行研發製作的即時戰略遊戲，遊戲的內政經營有三國志的味道，戰爭則是廣受大家喜愛的世紀帝國的形式，這樣的結合，最大的特色就是完全即時的進行遊戲。遊戲的時間不再侷限在三國時期，而往前推到遠古和戰國時期，往後則延續到元帝國的建立，這場橫跨四十個世紀的霸業，讓您完全融入史詩般的歷史大事記中。遊戲是由12個短劇本加上12個一般劇本及2個特別關所組成的，如果這些個戰役都無法滿足您？放心，您也可上網去試試自己的實力呢！





VR中華職棒

【VR中華職棒】是直接獲得《中華職棒聯盟》授權製作發行的遊戲，不僅遊戲中的球員皆是聯盟六支球隊的球員，就連球場也是以3D技術繪製，並模擬聯盟指定的全省九座球場，另外再加上一座虛擬的夢幻巨蛋球場。遊戲內容包括表演賽、聯盟賽、錦標賽、明星賽、練習模式及遊戲選項設定六個單元。除了可依自己的喜好使用該支球隊進行賽程外，更可組織一支屬於自己的夢幻球隊，把各隊的精英通通挖角到夢幻球隊中，並與聯盟的六支球隊進行比賽呢！



智冠科技
- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX6.0相容卡
- 顯示：DirectX6.0相容卡
- 類　型：運動模擬
- 售　價：599元

龍神

【龍神】是香港著名漫畫家邱福龍先生的得意傑作，於9?年推出時即獲得許多人的喜愛，並造成香港漫畫界之轟動。遊戲中除了依據原著發展，還有許多漫畫中所沒有的支線劇情，未來玩家玩到的這些新人物還有可能在漫畫中出現呢！【龍神】中有陽剛的正義與邪惡之爭，更有柔性的愛情、友情等人性考驗。以SRPG的方式進行遊戲，玩者不但可以看到如電子語音活動漫畫般劇情，更可以在戰鬥中運用各種法術策略，打個過癮。



智冠科技
- 記憶體：32MB
- 音效：DirectX6.0相容卡
- 顯示：DirectX6.0相容卡
- 類　型：戰略RPG
- 售　價：599元

聖魔大戰

CASTLE FANTASIN

這是一款RSLG的遊戲，故事背景並不是如同片名『聖魔大戰』一般，敘述聖界和魔界之間的戰爭，而是由一個屬於專制主義王國的光明神軍，和反抗軍邪神教之間所引發出來的戰爭。遊戲中在對話時常會出現對話選項讓玩家選擇，不要以為它不重要，它可是關係到結局如何發展以及玩家夫婦的愛情值。遊戲的是於章節方式進行的，在某些章節之後便是各個戰役。由大量漂漂的美眉加上精采的戰役構成的聖魔大戰，不啻是年底執得選購的遊戲之一。





信必優

- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類　型：模擬RPG
- 售　價：[illegible]元

大逆鱗III

DAI GEKIRIN III

傳說擁有古文明古帝國『貝爾蒙特帝國』，因為人類而沉陷在一個廣闊的峽谷底下。男主角賽修斯的父親率領著一行精英探險家們，共同展開了探索此一巨大峽谷的驚人冒險。10年後賽修斯繼承了承繼父親的遺志，踏上探索傳說中的魔法王國「貝爾蒙特帝國」的未知旅途！看到這裡，已將『大逆鱗II』破關的玩家們也許會覺得很奇怪，在前作中不是已經拿到逆鱗之劍了嗎？怎麼還有系列3的出現呢？此次系列中擔任重責大任的『大逆鱗III』，除了『逆鱗之劍』外，還增加了許多事件，這就得靠您自己去體驗囉！



致命連鎖

CHAIN & COMBO

這是一款十分流暢，且含有新系統的戰略型格鬥遊戲。本遊戲標榜的是連續技與戰略性，這便是遊戲名稱「CHAIN & COMBO」的由來。連續攻擊方式多采多姿，除了一般常見的基本連續攻擊以外，此遊戲還可利用「時間差」來造成許多「陷阱式」的連續攻擊。還有「召喚獸」攻擊也是一個十分特別的設計，其中美麗的女妖精和頭目級角色最擅長使用召喚獸攻擊。召喚完畢後，本尊可以和召喚獸同時夾擊對手，那可是令對手難以招架啊！



亞克米

- 記憶體：[illegible]
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類型：格鬥
- 售價：[illegible]元

軒轅劍參的遊戲背景是架構在西元749年、世界動盪不安的時代上，身為法蘭西騎士團一員、具有東方民族血統的混血兒主角賽特，為了完成自己背負的神聖使命，來到水都威尼斯，並在因緣際會中邂逅了遊戲中的女主角～來自魔界的小魔女妮可。接著兩人結伴（其實是妮可自己愛哭又硬跟的）從威尼斯乘船出發，途經過巴勒斯坦、阿拉伯、並沿著絲路來到當時世界上最繁華的都市～長安，其中所遭遇一連串不平凡且驚心動魄的冒險故事，也將隨著劇情的展開而帶給玩家各種驚奇！

遊戲的操作部份，軒參採用了《阿貓阿狗》中的控制方式並加以改良，以求在遊戲中使用滑鼠與鍵盤都能同樣方便為主要目的；選單介面也以最具親和力及人性化的點選方式為主，全部的設定都以玩家的需求來量身製作。戰鬥部份也一改前代的模式，以敵我雙方分站畫面兩端的橫向模式表現，並加入了備受好評的「行動值」，作為下達指令的基準。而煉妖壺的系統還是健在，只不過煉化系統更名為「覆”」系統了。在即將跨越2000年的時候，這將是號稱世紀末最強的一款遊戲了。

- 顯示：DirectX相容卡
- 類型：角色扮演
- 售價：890元



遊戲便利屋

《世紀帝國II：帝王世紀》是壓獲大獎的暢銷即時戰略遊戲《世紀帝國》之續集。這次二代跨越千年，從羅馬陷落穿越中古世紀，玩家於遊戲過程中掌控人類的命運。這個遊戲保持了世紀帝國的史詩宏觀，在戰鬥和經濟功能上也有進化。進化的時代同樣也有四個等級，分別是黑暗時代、中古時代、封建時代及帝權時代。每個時代能研發的科技與前一代也有相當大的差別，如這次在帝權時代所能研發出的化學科技，可以研發出各種威力強大的火砲部隊，這是前代所沒有的。但這都不算什麼，改變最大的乃是建築物的外觀，不僅加大、寫實，整個整體比例更不似前代中人與建物的比例，感覺上更真實了。這次可使用的部隊限制也達到200人之多，不過玩家最好衡量一下自己的配備是否足以負荷，以免嚴重影響遊戲的流暢度，甚至導致當機。此外，遊戲中不管是文字、聲音及語言都是完全中文化，讓新手或是前作的高手們都可以輕鬆上手，不用再去記一大堆的英文了。當您苦喚電腦太肉腳的時候，您還可以上網去連線跟別人對戰呢！等什麼？快點加入這場世紀之戰吧！



時空幻境

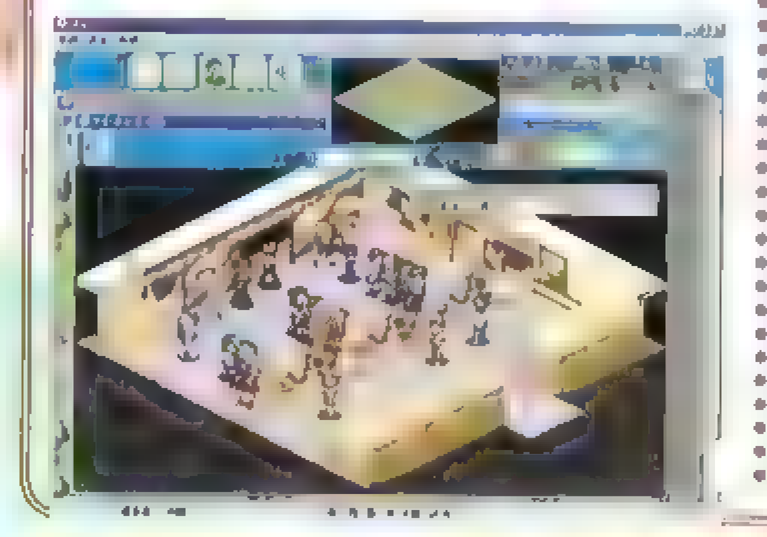
在神祕的「潘塔西特」大陸上，存在著人類、妖精、龍族、和象徵黑暗勢力的魔族等多種種族，魔族藉著一場暴動引發「守護戰爭」，在經過了長時間激烈戰爭後，將個「潘塔西特」大陸陷入了恐怖與黑暗之中，直到「歐秀」和他的伙伴將魔族的國王封印後，戰爭才宣告結束。雖然戰爭結束了，但各族所期待的和平並沒有維持很久，「潘塔西特」大陸成了三國鼎立的時代，而接踵而來的戰亂、王位爭奪戰及權力鬥爭，讓人忘記了戰爭的可怕與教訓！而戰爭的陰霾又悄悄席捲整個潘塔西特大陸…。



遊戲櫥子
- [illegible]
- 音效：DirectX相容卡
- 顯示：DirectX相容卡
- 類　型：戰略RPG
- 售　價：680元

速食店

各位有為的超級店長久違了！您的便利商店經營得如何？達成連鎖便利商店王的大業了嗎？想必您的便利商店事業正處於巔峰的階段，有自信再接受超頻小組的挑戰嗎？再開一家速食店吧！與便利商店同樣的玩法、同樣的系統，讓玩家們可以輕易地上手。再加上您可以自己動手組合各式各樣的漢堡餐，更可以上網下載許多可愛的玩具來搭配販賣，想不想讓你自己的《速食店》門口大排長龍？現在就來挑戰你當店長的能力囉！



遊戲櫥子
- [illegible]
- 音效：[illegible]
- 顯示：DirectX相容卡
- 類　型：模擬
- 售　價：199元
- 需搭配便利商店主程式才能執行



科隆戰記3

『科隆戰記3』是一款包含了動作控制模式及RPG遊戲要素的動作角色扮演遊戲。在遊戲中隨著劇情進行，騎士『凱恩』將獲得女劍士『伊莎貝拉』及祭司之王『力不』兩人的協助一同冒險，玩家在野外進行探索時可任意挑選其中一人來進行遊戲。由於在各個不同的場景中所遭遇的敵人特性也不同，玩家必須善用三位主角的能力，才能對抗邪惡的勢力。劇情中隱約透露著許多模糊不清的謎團，隨著遊戲的進行，玩家將漸漸瞭解發生在科隆大陸上的陰謀叛變……。



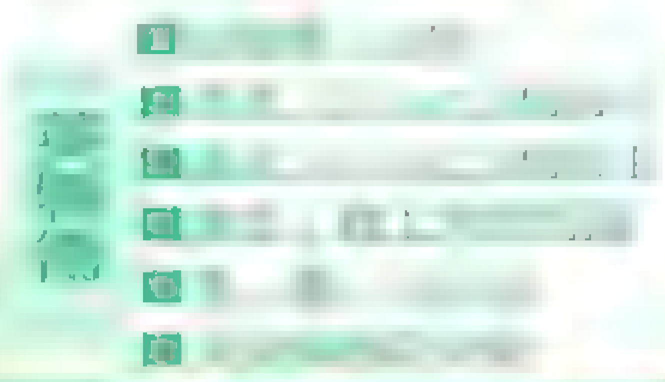


無盡的任務

EVER QUEST

隨著網際網路的發達和普遍，網路連線遊戲自然而然也愈來愈熱門，由於「網路創世紀」的上市，玩家開始可以和來自世界不同國家、不同年齡、不同想法的玩家們得以共同在虛擬的精采世界中一起冒險。《無盡的任務》與上述遊戲不同的是採用全3D即時構圖，為的正是讓玩家「所見即所得」，能夠快速的融入遊戲中。換句話來說，在《無盡的任務》的世界中，玩家所見到的是一個更加真實，更加美麗的世界，在全世界數十萬名玩家的見證之下，無盡的任務將把線上多人RPG遊戲帶入全新的紀元！







今年下半年是強檔系列遊戲狂飆的時代，許多萬眾矚目的續集遊戲都準備在下半年和玩家相見，古墓奇兵四正也剛好趕搭上了這班千禧年的列車。這回改良了上代要在不同的地點中來回奔波解謎的繁瑣程序，返回了初代的線性關卡。除了解謎地點簡單化外，遊戲地點將以埃及為主，再細分為五個地點，玩家必須一個一個解決依續而來的事件或謎題才能使遊戲一關一關進行下去，如此一來劇情也顯得較有凝聚力。蘿拉在遊戲中將會攜帶一本可記載所有線索的日記簿(diary)，因此新手可以輕易了解她過去的偉大冒險事蹟。這次敵人AI又有大躍進，蘿拉在遊戲中遭遇的敵人雖然不致成群結黨地同時出現，但一旦蘿拉遇上他們，蘿拉能做的，他們也行。例如，蘿拉爬窗子，他們也會爬；蘿拉攤開手臂抓物前進，他們也照作不誤；因此，一旦遇上強敵，光逃是逃不過的，只有勇敢面對才能解決。新環境、新劇情、新引擎與新控制方式交織成煥然一新的古墓奇兵四。然而，最新蘿拉迷們感到最新鮮的也應該將蘿拉的新外型列入其中。玩家可以在古四中發現蘿拉的外型看起來更柔柔亮亮閃閃動人！





守二的戰鬥畫面仍延續了一代的華麗感

新特色的表現

守二除了完整的故事外，「遊戲性」將是這次表現的重點，據風雷小組透露：守二在製作前參考了來自於玩家數千份的回函，發現「遊戲性與劇本」是玩家最希望風雷改進的地方，因此守二除了遊戲的本質和內涵極度強化之外，聲光效果與畫面也力求能突破以往製作上的瓶頸。

▲新字型的運用，大幅提昇了遊戲的質感

3D動態畫面的極致

在畫面的表現上，除了採用目前國產遊戲最高檔的規格～800×600的高解析度和1677萬色的色數來呈現之外，並積極導入極先進的3D繪圖技術，使場景的動態效果更加生動，就連遊戲中的字型，也首次採用圖形字型的方式來表現，突破一般中文遊戲以常見之「細明體」、「標楷體」的顯示方式，大幅提昇了遊戲的質感。



▲人物的對話畫面以突破傳統的對話框方式呈現



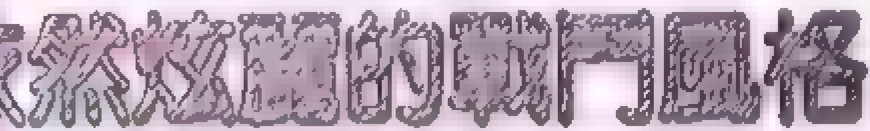
▲場景畫面的動態分鏡，這不是照片喔，[illegible]真實吧?!

互動式的臨場空間感



在行走系統上，3D建構而成的場景，配合主角色6方向行走、即時縮放的功能，打破了橫向捲軸遊戲的瓶頸，角色不僅可以在場景上前後任意走動，當角色行至遠處，配合場景的比例，人物大小也會跟著改變，玩家將會感覺遊戲更具互動性與臨場感。

人物比例的改變，更增添了遊戲的互動性與臨場感

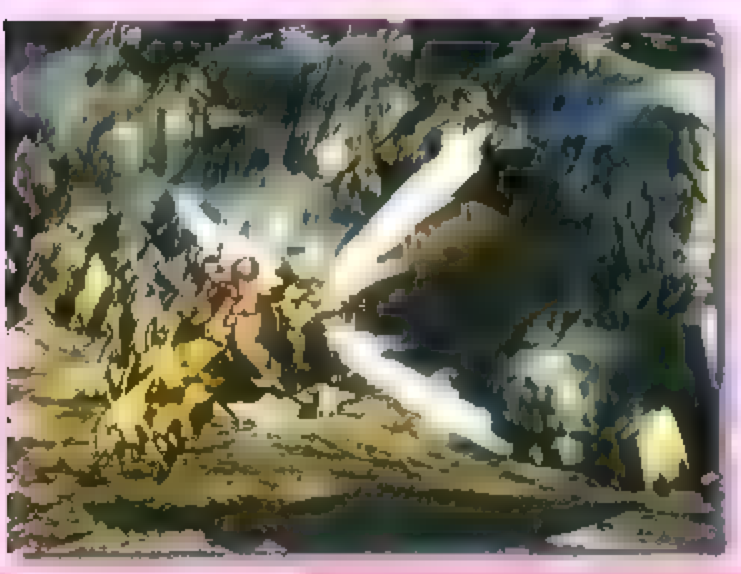


依然炫麗的戰鬥風格

在戰鬥系統上，守二除了承續前作的即時形態之外，守一中華麗的魔法特效和極具力量的砍殺攻擊仍然被保留了下來。在玩法上也做了許多修整，不僅戰鬥時的戰場擴大了，玩家還可以在兩三個畫面大的場景上用魔法亂轟，鏡頭將隨著特效而移動，直到在敵人身上炸裂！或大家擠在一個畫面中近身亂鬥！



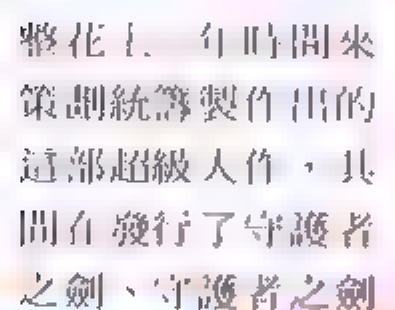
怪物的造型真是愈來愈噁心了！







一個沒有說完的故事，由守II來完結…



守護者之劍的遊戲故事，原是一部長達40萬字的小說，也是TGL風雷小組嘔心瀝血原創出的史詩故事。整整花上一年時間來策劃統籌製作出的這部超級大作，其間在發行了守護者之劍、守護者之劍外傳、開發部門歷經幾次的改組及異動之後，終於預定要在公元2000年3月29日（如果沒有意外的話）推出守護者之劍II～伊格麗亞之章（以下簡稱爲守2）！據風雷表示，守2目前的開發進度已達80%，小說故事最完整的版本共分爲5大章節，而守護者之劍僅是其整個故事的開端～第一章．命運的相會而已，其餘80%的內容會在守2中完整交代並邁向大結局。





很難想像風雷小組成員們的平均年齡只有20.25歲（好像愈來愈小、永遠都能保持年輕的樣子？），也就是因爲如此，滿腔熱血投身遊戲開發製作的他們，想要表達出的，更是一種「感動」～也許是一種對生命的感動、對愛情的感動、對任何事物的感動…，藉由這種感動所產生刻骨銘心的感受，將情感昇華並融入劇本中，讓玩家細細品味繼而也能親身體驗到故事帶給您「感動」！說得好像很抽象？不過反正JESSICA的任務就要讓玩家能更加地了解、認識守2的完整風貌，所以當報導有不足的地方時，沒關係，只要您連上守2的網頁http://wt.tgl.com.tw/Gs2a.htm，就能再細細回味與守2相關的一手資料囉！

這世上每個動人的傳說都有一個完美的結局

一代與二代的劇情連結

魯美大陸流傳著一段神話，訴說天神凡席爾蒂創造了天地萬物，在世界完成後，便將創造的重責大任交給祂的女兒「伊格麗亞」。大地給予萬物生存的空間，風和水孕育大地與萬物，火…使伊格麗亞的子民造就文明～魯美大陸，然而「祂」嫉妒這一切，憎恨伊格麗亞所創造的一切。破壞之神「伊比魯斯」差使祂的使徒們欲將世界毀滅，就在千鈞一髮之際，伊格麗亞結合風、水、火、大地四位神獸的力量，自身化爲守護者之劍，將「伊比魯斯」永遠封印在大地深處…。傳說中只要能夠拔起守護者之劍的人，將可獲得女神伊格麗亞的恩典，實現心中的願望。

男主角修特爲了救起病逝的未婚妻「露兒」，遠從魯美大陸西方的莫里斯部落前來尋找傳說中的神劍…，隨著遇見雪麗～故事中的女主角以及柯娜等伙伴，並得知雪麗的身世及星之石的謎團、經歷了揭發一連串邪惡使徒的陰謀後，三人決定結伴東行，前往遙遠的費柏斯山，找尋傳說中的神劍和四支月牙的女神傳說…。



以上是守一的劇情結局，但守二的故事便要從這裡開始揭開序章，讀者們一定很好奇，究竟守二的劇情將會如何發展下去呢？現在就讓我們來瞧瞧守二的世界中，天堂與地獄的歷程吧！



寒冷貧窮、飽受戰亂的高原部落～尤利

尤利是故事中一處寒冷的高原部落，居住在那裡的人民十分貧窮，長年為了抵禦蟲人與蟲獸的攻擊，所以是採「穴居」的方式生活，街道上隨處可見防空砲塔。而尤利的孩童，從小就必須接受軍事訓練，以便能抵禦蟲人族的侵攻。

在全民皆兵的尤利社會中，從來就沒有人會過問外地的生活，因為，數百年來，尤利人從未有能力離開已被蟲人重重包圍的高原。男主角修特的故鄉，當年遭到「蟲暴」的襲擊，幾乎無人生還，而修特的未婚妻～露兒，也是死於那場浩劫。讀者們可以想一想，當修特旅行至也是飽受「蟲暴」威脅的尤利部落時，內心將會激盪出什麼樣的情緒呢？


尤利部落的孩童，年紀雖小卻仍須參與軍務

■尤利部落中砲塔林立，隨時要抵禦蟲人族的入侵



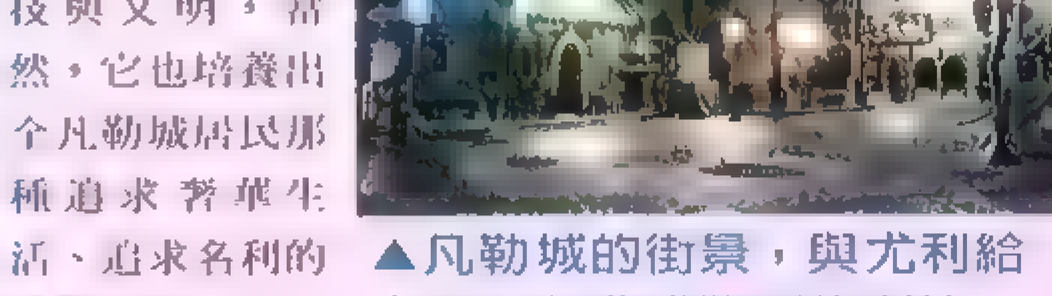
■尤利部落中的牧場一景



藏於巨型金字塔裡的繁華大都市～凡勒城

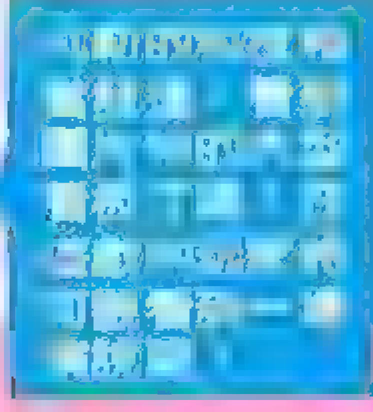
凡勒位於魯美大陸北部，是人與蟲人勢力的分界嶺，位於凡勒沙漠中的城是一座超巨大的室內都市。當主角旅行到某座距離凡勒很遙遠的高山時，就已經能隱約看到這座外狀酷似巨大金字塔的建築屹立在荒漠中了。

簡單的說，凡勒城是一座被四面堅固巨大之圍牆所包覆住的都市，所有人民在此的作息都像在室內一樣「安全」。由於凡勒城固若金湯的特殊構造，使得「蟲暴」無法威脅到凡勒城的居民。也因此，凡勒城擁有不斷進化的科技與文明，當然，它也培養出全凡勒城居民那種追求奢華生活、追求名利的虛榮心理。


▲凡勒城的街景，與尤利給人的印象造成強烈的對比

當主角一行人旅行至凡勒城時，凡勒城所有的人民正在合力進行一項前所未有的「地下都市開鑿計劃」，藉此用以容納越來越多的人口、紓解這室內都市「空間有限」的壓力。但是挖鑿凡勒城的地底，會使得地層逐漸的空虛，稍不謹慎，將會使凡勒城永遠沈入地底，也許所有人都難逃一死。然而，凡勒城真正的危險，或許不是那空虛的地底結構，而是凡勒城人民那空虛的人心吧…！





串連起守護者之劍II的人物角色

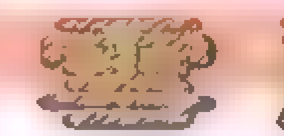
當時間經過，守一中玩家們所熟悉的角色們，也慢慢地愈加成長了，您可發現修特變得愈來愈酷了、雪麗、柯娜則變得日愈成熟嬌媚，而守二中還會出現新的人物喔，現在就來看看美術設定下的人物有什麼改變吧！



修特



家鄉因被蟲暴於一夜間摧毀，未婚妻露兒因此而不幸逝世，造成他時而沸血衝動、時而悲觀冷漠、眼神帶著仇恨的殺氣，卻又不停吐露出濃烈情感的矛盾個性，為了找尋可以使露兒復活的「守護者之劍」及殺要毀鄉的仇人而踏上了旅程，並認為繼續生存下來的唯一目的就是為了露兒。



雪麗



為了探索身世秘密而四處旅行的清純少女，雖然年紀不大，但卻有著善解人意、驚人的勇氣與意志力，在旅途中歷經滄桑與磨練之後，極度渴望平凡的生命，但她始終抱持著異於常人的樂觀想法，並不斷對修特造成影響，使他逐漸蛻變成一個勇於改變命運的人。

柯娜

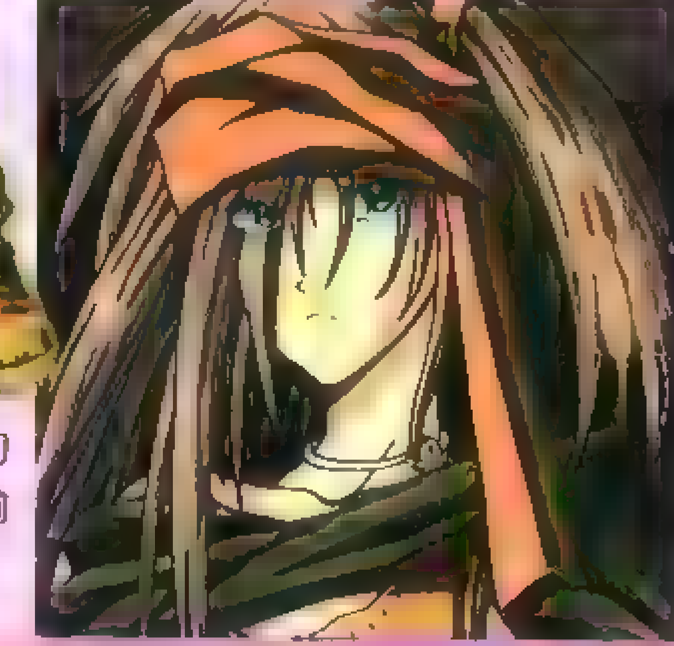
外表粗心大意、心思細膩成熟、個性樂天積極的柯娜，最擅長的攻擊方式是高級的攻擊系咒文，她是大地神官～阿爾巴的得意門生。身上賦有師父交代的神祕任務，為了達成這個任務而陪著修特及雪麗一起東行。這一次，玩家也將瞭解到柯娜身上背負著的神秘任務到底是什麼了！





斐玲

二代中的新角色斐玲清秀脫俗、擁有神秘的能力，個性內向、全身上下總是散發出一股淡淡的憂鬱氣質。自幼便沒有父愛溫暖的她，更是對感情豐富的修特有著難以言諭的眷戀。





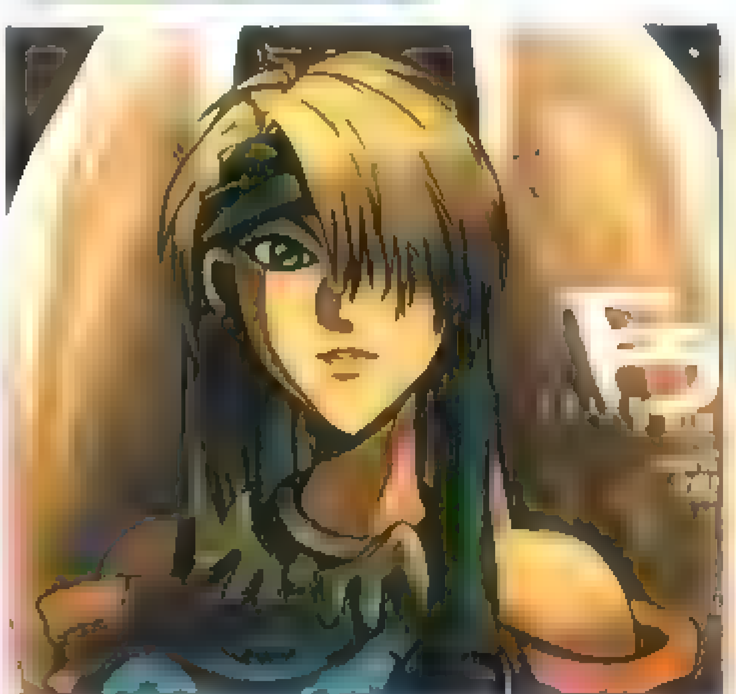
裘西卡

西方的高原部落中最美麗的女孩子，擁有「永不流淚的花朵」的雅號，個性孤傲的她擁有一切凡人所沒有的條件，但卻刻意遠離人群，獨自居住在荒涼的山谷中，蟲人「伊雷克特」是她的未婚夫。



羅里路

凡勒城工程世家庫穆家族的唯一傳人，年紀輕輕卻有著高科技的頭腦，為凡勒帶來重要的科技資產。個性高傲，處事極不圓融，總是堅持己見、難以溝通，始終以自我為中心，朋友極少，所以圍繞在他身邊的，多是些希望能利用他的人。

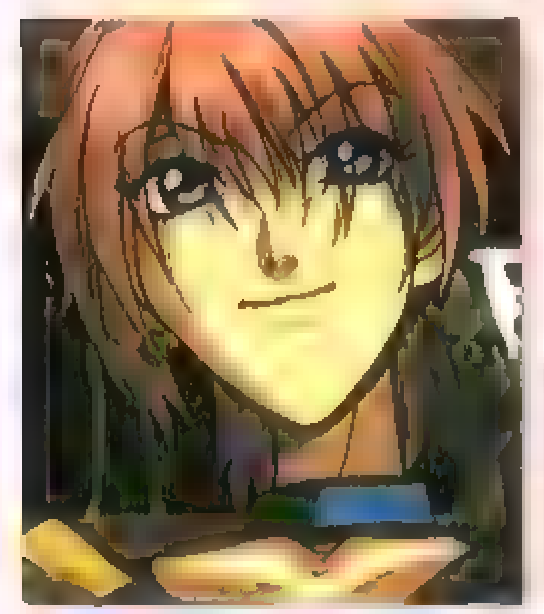


安蘭

翼人遺族，抗風團女領袖。率領翼人族於爪龍山脈一帶從事反抗運動，善以游擊戰術擊退敵軍，數次挫敗蟲人，讓爪龍山脈得以遠離蟲人暴政的魔爪，是蟲人眼中最麻煩的角色之一。



「凡勒城」城主的唯一女兒，也是未來呼聲最高的城主繼任人選。博學多聞頗具知性之美、蓄著一頭短髮，個性開朗非常具親和力。目前是「凡勒火之都建造計劃」的總監督，但她終其一生唯一的缺憾，就是她曾默默戀慕旗下的天才少年工程師「羅里路」…。





伊雷克特

和裘西卡一樣也是個性非常孤僻的人，自幼與裘西卡一同長大，現在是部落中指揮大軍的悍將，雖然和裘西卡是未婚夫妻的關係，但兩人間互不信任的關係卻日趨嚴重，西方高原部落上潛伏已久的巨大危機，一觸即發…。





凡勒城失寵的老工程師，藉酒來淡忘不愉快的記憶，生活習慣非常骯髒，人卻還有義氣的，朋友也不少。



被訓練來作為空中作戰工具的小紅翼，原是生長於尤利畜牧地帶的飛禽，士兵可騎乘在牠們身上飛上天空，是武裝要塞中非常重要的防空力量



圓滾滾的可愛阿布球，是我方唯一一個非人類的角色，其實牠是白色長毛的大怪獸，雖是怪獸但卻很和善，高興時會一直擁抱別人以表達牠的快樂，在遊戲初期後段會和主角一行人相遇，但中後期才會加入隊伍之中，攻擊力相當強大，戰鬥時是個好幫手。





風色幻想SP

封神之刻

遊戲名稱的由來

轉眼間，又是年底了，在即將迎接21世紀的同時，不知各位對今年年初的一款遊戲是否還有印象？敏銳的玩家應該發現我所指的是哪一套遊戲了吧！沒錯，就是『魔導聖戰－風色幻想』（以下簡稱魔導）。有過關的玩家們應該發現，在結局時有提到一些好像要開發續篇的消息，『風色幻想SP－封神之刻』（以下簡稱SP）就是那時魔導上市後的開發作品。有人問說：「SP不就是魔導的續篇嗎？二代就二代，幹嘛還用SP這個名字」」。事實上，SP跟魔導本身沒什麼關聯，SP就是特別（Special）的英文簡寫，也就是特別板的意思。當初在命名的時候，製作小組覺得SP的系統都只是沿用魔導的系統再加以細部修改，如果要以二代來命名的話，會讓人覺得有點名不符實，故以SP來加以命名。廢話不多說，小編馬上為玩家們挖出關於遊戲的內容及製作秘辛，SA YA…GO GO GO…


整個製作小組的合照


小組工作的情形

具有戰略性質的據點系統

首先，我就來介紹一下SP跟魔導之間的系統什麼不同，有注意看雜誌的玩家一定知道在前幾期的辣片中有介紹過SP，也簡單的提到系統部份的改變，那就是新建立的「據點」系統。啥！你說你忘了，沒關係，我在這邊再做更深入的講解。簡單來說，「據點」也可解釋成根據地或是大本營之類的，在魔導中，所有人的裝備及道具可以在任何時刻無限制的更換、使用（就好像每個人都有個小叮噹的神奇口袋），但在SP中就修正了這個方式，更改為每個角色身上只有八個物品欄位，在每次的出擊前，一定要慎重的思考要帶哪些物品，大大地增加了遊戲的戰略性。就因如此，據點的功能便是能夠在戰鬥時，隨時跑到這裡來交換身上的裝備、道具，就像是隨身的倉庫般。此外，只要是相鄰的兩個人，也可以彼此互換身上的物品，據表示，遊戲中可能會出現名為道具士的職業，他的特點就是能自由的使用據點中的物品而不受欄位的上限，可以用"會移動的據點"來形容這個新職業

▼圖中在我方人員後方那個圓形的地區就是「據點」

▲當我方人員身上道具數量不足時就可以到「據點」中拿取所需道具（左方為我方道具欄，右方為道具倉庫）

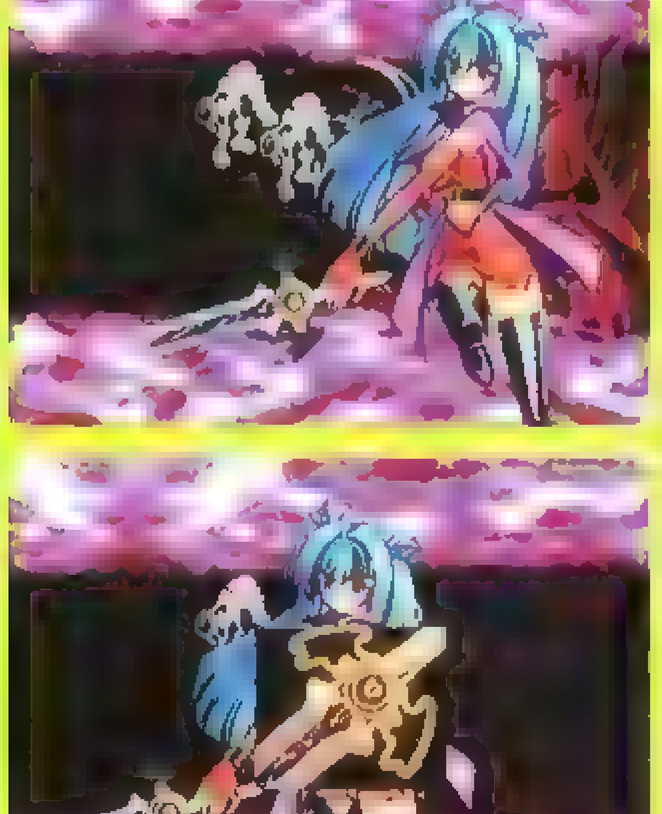


當我方隊員相鄰時就可彼此交換物品



武器的專屬必殺技





伊莉絲所持魔劍「天魔刃」的專屬必殺技"蒼白的烙印"





除了物品外，關於風色幻想的特產一「徽章」，也做了一番修改。與魔導一樣，只要裝備上徽章後，就能習得其徽章所屬的職業及特技，不同的是，SP中連武器都有其專屬的特技，像是主角伊莉絲所持的魔劍"天魔刃"，其本身就附有一招名為"蒼白的烙印"必殺技，在遊戲初期的威力可是非常強大地。除此之外，某些武器上也有與武器本身特性相符的特技可習得，但當裝備卸下後，這些特技也會隨之消失，除非你再度裝備上才會重新擁有。據了解，大部份的武器都有其必殺技，如果再配合上徽章，將可組合出許多各式各樣的技巧呢！



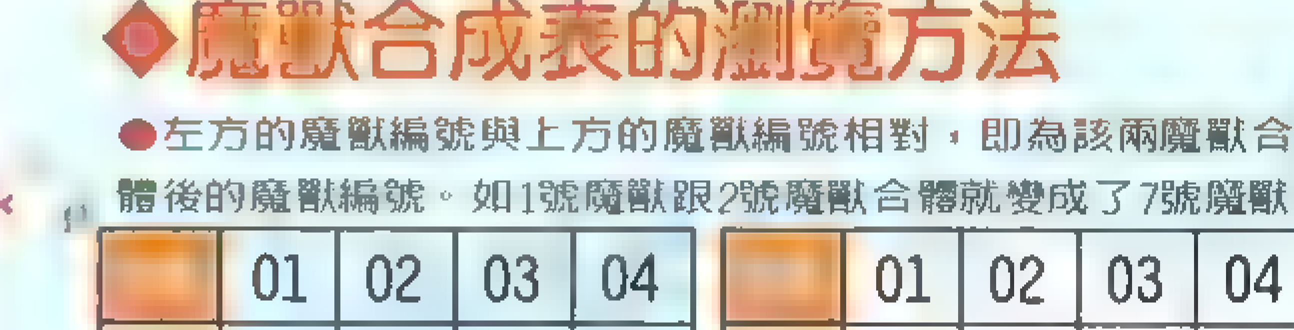
魔獸的延續及合成

在魔導中，除了跟夥伴一起戰鬥外，還可培育此魔獸一同奮鬥，但當魔導過關後，這些個魔獸也就隨著遊戲冰封起來了。現在，解封的時刻到了。只要您魔導的SAVE檔還有保留，那在SP中就可以把您在魔導中辛苦培育的魔獸——再度召喚出來，甚至連裘卡也可以呼叫喔！除了舊魔獸，新面孔也加了不少，在魔獸合成時可能會有所發現喔。「魔獸合成屋」顧名思義就是魔獸們合體的所在，合體的法則除了是既定的配合之外，也有可能因機率而突變，下面我就以表來做個說明：



01：愛心膠質怪
02：死神
03：砂蟲
04：食人花
05：膠質怪
06：長爪怪
07：超級膠質怪
08：樹妖
09：南瓜怪
10：惡靈蜘蛛

當編號03的沙蟲與編號04的食人花合體時，有70%的機會會變成膠質怪，但也有30%的機率會變成惡靈蜘蛛，要哪個就看你自己的喜好了。



◆魔獸合成表的瀏覽方法

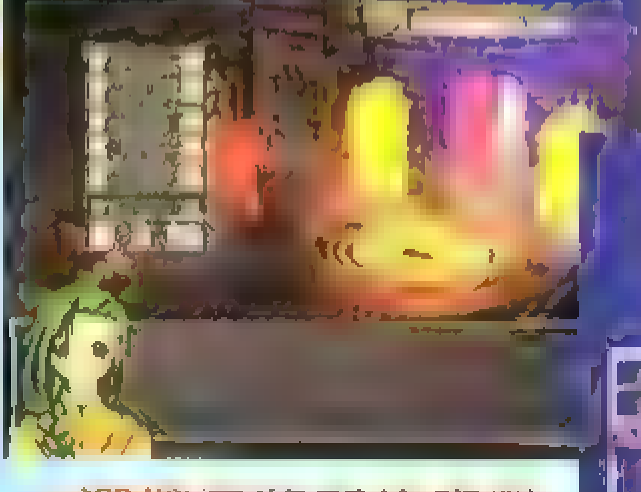
●左方的魔獸編號與上方的魔獸編號相對，即為該兩魔獸合體後的魔獸編號。如1號魔獸跟2號魔獸合體就變成了7號魔獸

	01	02	03	04
01	01	07	05	01
02	07	02	02	09
03	05	02	05	05
04	01	09	05	04

◆在合體時會有70%的機率出現

	01	02	03	04
01	05	07	01	08
02	07	02	10	06
03	01	51	03	10
04	08	04	08	04

◆在合體時會有30%的機率出現

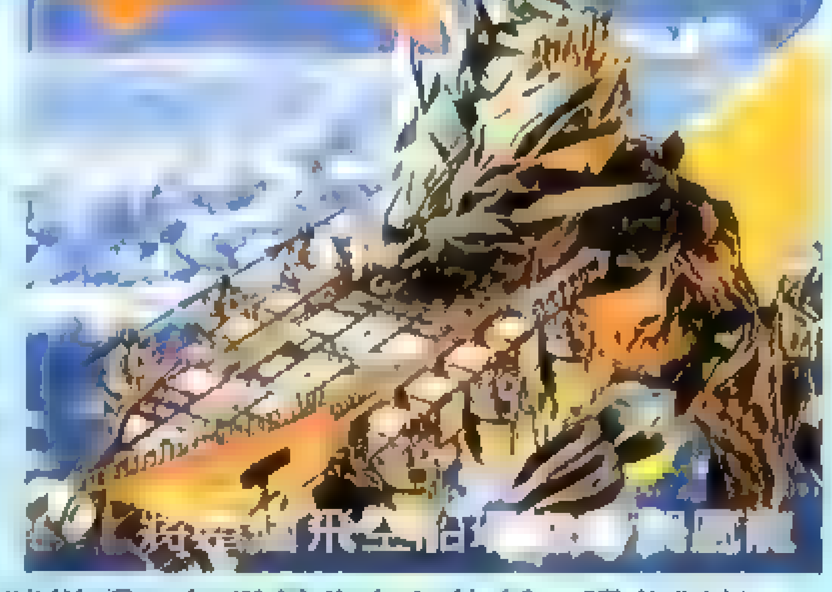


▲選擇要將那隻魔獸丟進保管處

此外，魔獸們也不一定要經過戰鬥才會變強，遊戲創造了個「養殖」系統，只要把魔獸丟進「保管處」，選擇好要餵食的飼料後，這隻魔獸就這麼在「養殖場」慢慢茁壯囉！

大場面、大製作的場景

遊戲中的場景只能用「豪華」來形容，光是單一場景的容量就高達80MB之多，雖然現在公佈的場景只有六個，但已經看得出製作上非常的嚴謹。據透露，SP的場景將比魔導多上4倍以上，而人物動畫更高達上萬張，我再怎麼說也無法令人感覺出那種氣勢，現在就讓我們直接來看圖吧！



除了華麗的場景外，一些魔王級敵人的畫面更是頗為驚人，個個皆是屬於大型的怪物，看起來就一幅很強的樣子（外觀上來說啦，裡子怎樣就不曉得了，如果是我在玩的話，那些個敵人就會變成大肉腳啦！），想來必定會有場激烈的戰鬥。小組指出，整個遊戲的主線索碰到的戰役約有40幾場，如果再加上非主線的戰役，則有80幾場之多，看來又可以好好地打發時間了。最後，我透露個小秘密，聽小組說在SP破關後，將會出現個百層塔，進去後會…（玩過PS的異魔就了解我的意思）。


主要人物介紹
裘卡
依莉絲尚未出生時，就已經來到魔王軍中，如謎一般的女孩。除了能使出一手完美的鐮刀技巧外，冷酷無情的殺人技術在魔王軍中更是無人能比。
依莉絲·梅迪西斯
魔王梅迪西斯與光的繼承者－聖女莉莉絲違反自然之理所生下的女孩，現在是手持天魔刃的魔王繼承人。
奧迪莎·雪爾特
雪爾特王國的皇女，使用雪爾特王家代代相傳的拳術－柔勁拳，是不折不扣的女強人。
蕾妮·沙魯恩
新月帝國最高武人榮譽的"新月四將軍"之一。不過沒想到的是，這個本應喜悅的榮譽對她來說卻反而成為她的負擔…
雪之村迪朗中，一直拼命修行魔法，並且精通鍊金學的少女。個性十分的開朗愛笑，與米亞同屬「天然呆」行列…
修·艾爾西休斯
本作男主角，傭兵王國迪約夏的第13部隊領導人，以靈活的用兵技巧和不可思議武運聞名的反帝國名人，但卻是一等一的問題人物。
藍蒂爾德
信奉著倒十字架，被人們以「黑色聖女」的稱號稱呼的治癒師。與修同屬第13部隊。





Comic World Taiwan 9 同人誌販售會 直擊採訪

作者：A-Bo Kuo　　http://www.abokuo.com

活動概述：DAY1

◀活動尚未開始，場外已經人山人海

▼快到入場時間時，排隊排得很長【社團部分】

活動場地大多在中北部的「Comic World Taiwan」同人誌販售活動，這次終於在高雄舉辦了！有過上次採訪經驗的筆者聽到這個消息時，當然不會錯過囉！





◀會場外正在穿著戲服的COSPLAYERS

早上九點三十分時，在會場外已經有相當多的觀眾及社團在外等候，其中也不乏已經穿好戲服的COSPLAYER（對角色扮演者的稱呼），所以在進去前就先向他（她）們拍了些照片。

筆者向主辦單位表明來意之後，申請到會場攝影證～在會場內拍照時，先徵求社團或是COSPLAYER的同意才能拍照是很重要的；不過即使在參觀手冊及現場廣播都一再重申，除有攝影證之外不可在會場拍照，不過還是有很多參加的觀眾無視勸阻依然拍照。筆者認爲同人誌活動的秩序不是現場十幾個工作人員就能夠維持的，還得要靠參與的各位一同遵守才行。

Comic World Taiwan 9





尚未入場前
社團擺設攤位狀況

雖然同人誌刊物是屬於自力印刷的讀物，不過所呈現出來的功力，有時也不輸給一般商業雜誌中的作品。在日本有不少的商業漫畫家，從同人誌時代就有相當高的名氣，有的同人誌作家的作品銷售量還超過一般市面上的讀物；還有些作家的刊物只有在同人誌會場才買得到，所以常常會看到有了排了近四個小時的長龍，只為了買本書回家，只要是去過日本參觀過同人誌展覽的人，就可以瞭解筆者的意思。

在現場可以聽到日本聲優林原惠小姐的歌曲。這次活動的主題曲「遇見你真好」就是由她演唱，會場設有連署明年林原小姐來台訪問的攤位；看到簽署書上密密麻麻的簽名，您就知道林原小姐受歡迎的程度。

（註：聲優，voice cast 台灣稱作配音員，在日本有名聲優其人氣不亞於流行歌星）

現場日本S.E公司也有攤位，陳列著日本同人誌活動的相關照片，不過以筆者尚不靈光的日語，也祇能做簡單的交談而已。

主辦單位：捷比漫畫便利屋攤位上的物品：漫畫用相關工具

活動的高潮－角色扮演大賽

到了下午一點三十分，活動的高潮－角色扮演比賽正式開始，配有號碼牌的COSPLAYERS走上舞台，介紹自己所扮演的角色，同時希望台下的觀眾能夠投他（她）一票。由於這裡是會場唯一能夠自由拍照的時間及地點，帶著相機的觀眾當然不會錯過啦！鎂光燈此起彼落，其風采可不輸給電視上的明星們喔！



▶ 從右至左依序為：小[illegible]、知世、和同學校的同學【庫[illegible]】

也許是勸導奏效了吧！在角色扮演比賽結束之後，會場使用照相機的人已經少了很多；再加上會場外面比較適合拍照，所以很多COSPLAYERS都到會場外面接受拍照或交流。有時為了自娛娛人，各COSPLAYERS也會做些很爆笑的動作供人拍照，由於這樣的機會並不多，所以如果讀者以後在這類型活動看到好玩的鏡頭，動作一定要快哦！

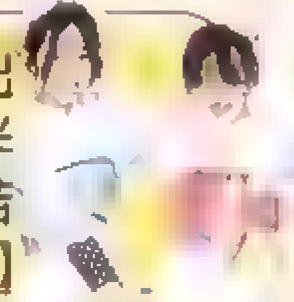
▶ 社團：杜鵑之家以及其作品

毒藥姊妹，擺出這樣的姿勢，半分鐘也是很辛苦的！【亂馬1/2】

在KOF'99中的新角色：WHIP【KOF'99】

一頁書【霹靂布袋戲】

著禮服的莉諾雅，這個造型相當受歡迎喔【太空戰士八】



SHINY所扮的白魔導士，可愛嗎？【FF系列】

緋村劍心與其師（立姿）比古清十郎【神劍闖江湖】

同好潘婷所扮的自創角色

怪盜基德【名偵探科南 電影版】

活動概述：DAY2



相較於昨天，今天的天氣就涼了很多；再加上有些觀眾只來第一天，所以在人潮上有點少，不過在活動開始前還是有很多人在外面排隊。

在第一天筆者與飛訊時代的久吹眞豪先生取得聯繫，透過他的幫助，筆者有幸能夠向S.E公司的人員須藤晃先生請教，有關其對於台灣同人誌活動的看法。

須藤先生表示：他從Comic World Taiwan 6開始負責S.E公司在台灣方面的指導，看到參觀人數一次比一次增加，感覺相當不錯；而台灣人喜歡動漫畫及遊戲的程度令他們蠻驚訝的。希望以「Comic World Taiwan」為中心，讓台灣年輕的一代培養對動漫畫、遊戲及電視節目的興趣，並且把這樣的風氣帶起來。

在台灣受到歡迎的動漫畫，在日本也經常名列前矛。老實說，看到日本的動漫畫在台灣能夠受到這樣熱烈程度的歡迎，讓S.E公司相當感激；他們說以後如果有任何活動需要S.E公司幫忙的地方，一定會盡力協助。

S.E公司另一位接待人員阿部健治先生則表示，在日本的同人誌活動，一年大大小小將近300場！而台灣S.E公司與捷比漫畫便利屋之所以合辦「Comic World Taiwan」，也是想藉由這樣的活動，讓在台灣的同好也能跟日本一樣，找到一個參觀及發表的地方。

會場同時也為921震災籌募捐款，義賣參予亞洲漫畫高峰會的眾漫畫家作品的畫冊，同時也邀請到漫畫家李勉之先生在現場簽名；看到在漫畫中自畫像相當可愛的李勉之先生本人⋯一點都不可愛—因為他很帥！

◀日本同人活動COMIC MARKET 56的活動照片

日本同人誌活動相關照片，COSPLAYERS大集合

「封神演義」的角色群，夠壯大吧！

▶「地獄神龍」眾角色，正常版擺完了來個搞笑版吧^^

◀阿妙「今天不賣吃的，請多買我做的產品吧」【神劍闖江湖】

連機械類的龍神丸也有人扮演，實在太厲害了【魔神英雄傳】

李盈【傾國怨伶】

奇里克，在現場唯一看到的「劍魂」角色【劍魂】

「幻想水滸傳」一代的主人公

香奴【娘娘】

雷歐娜【KOF'99】

晏定邦【霹靂布袋戲】

Comic World Taiwan 9




特別報導

在明年初也有同人誌活動要展開，在此留下些基本資料供想參加的讀者們參考：

活動名稱：同人文化節五
活動時間：2000年1月1-2日 AM11:00-PM5:00
活動地點：台北市昆明街100號 性防所大廳
（西門町誠品商場斜對面白色大樓）
聯絡人員：02 23927442 成惠

活動名稱：Comic World Taiwan 10
活動時間：2000年2月12-13日
活動地點：台北師範大學體育館

結語

「Comic World Taiwan」是台灣最大的同人誌販售會，每次的參觀人數都會超越前者，可見台灣方面對這類型的活動知道的人已經漸漸增多；不過很多不完全了解的媒體在報導活動內容時，都沒有將活動的用意弄清楚，以致熟悉情況的筆者在看過之後，總感覺啼笑皆非（某雜誌說，會去角色扮演的青少年，是與社會適應不良ㄟㄟ～之前更有媒體不經過同意，擅自將所拍攝的內容公佈…等等），希望藉著這次的採訪過程，讓讀者們能更了解同人誌販售會的內容，並且有正確的認識。



會場內同人誌畫家的簽名

自左而右的順序是：黑白郎君、九千宵、晏定邦、神秘劍客、聖知【霹靂布袋戲】

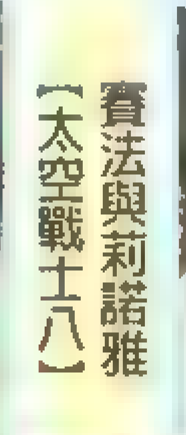


莉諾雅和雪魯菲，今年年底就可以在電腦上看到她們囉！【太空戰士八】

「恐怖寵物店」故事中的角色



西索【獵人】



葛城美里【新世紀福音戰士】

賽法與莉諾雅【太空戰士八】

「趴趴熊向上委員會」會長，It's COOL!

木之本櫻【庫洛魔法使動畫版】



李盈與尚軒，她們兩位是現場人物中唯一出自台灣漫畫的【傾國怨伶】

一刀起程【霹靂布袋戲】



封寒月與夏侯儀，國內的電玩遊戲也有人扮喔！【天地劫】



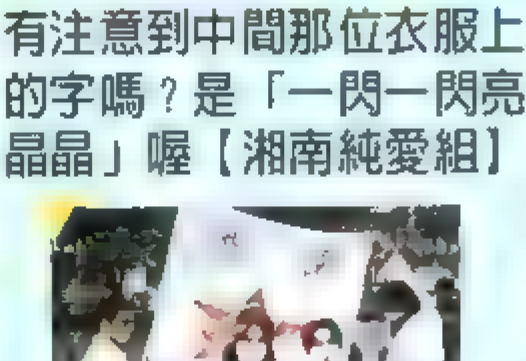
聞仲大人耶！【封神演義】





鎌足【神劍闖江湖】

有注意到中間那位衣服上的字嗎？是「一閃一閃亮晶晶」喔【湘南純愛組】



兩位穿著黑、白裝束的妲己【封神演義】

擺著嫵媚姿勢的瑪裘亞，好有魅力喔【KOF'98】



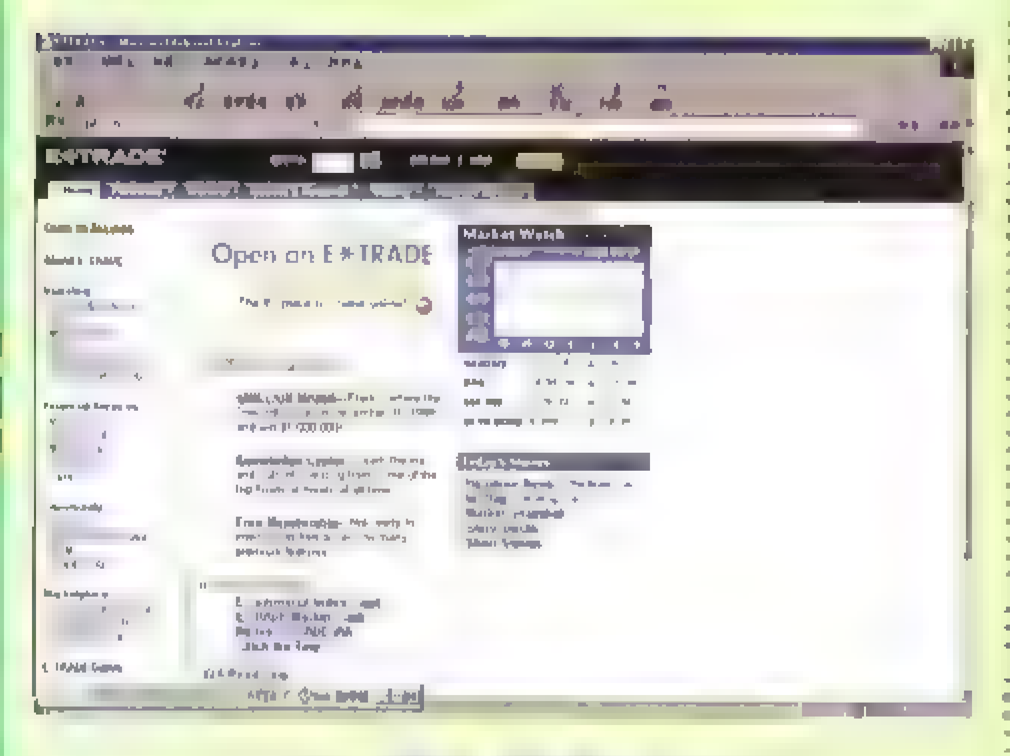




後PC時代的迷思

細說PC時代歷史

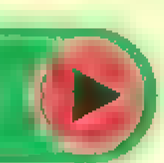
九月至十月這兩個月可說是香港IT界大事特別多的日子，台灣大地震、香港明星網、深圳電腦展、CTI超人、Sunday見人就打、PNet減價、K7的登陸，彷彿我們的世界在改變，世界也在改變我們。是的，我們正處於後PC年代，再慢慢踏入真正的『網路時代』(Internet Generation)。

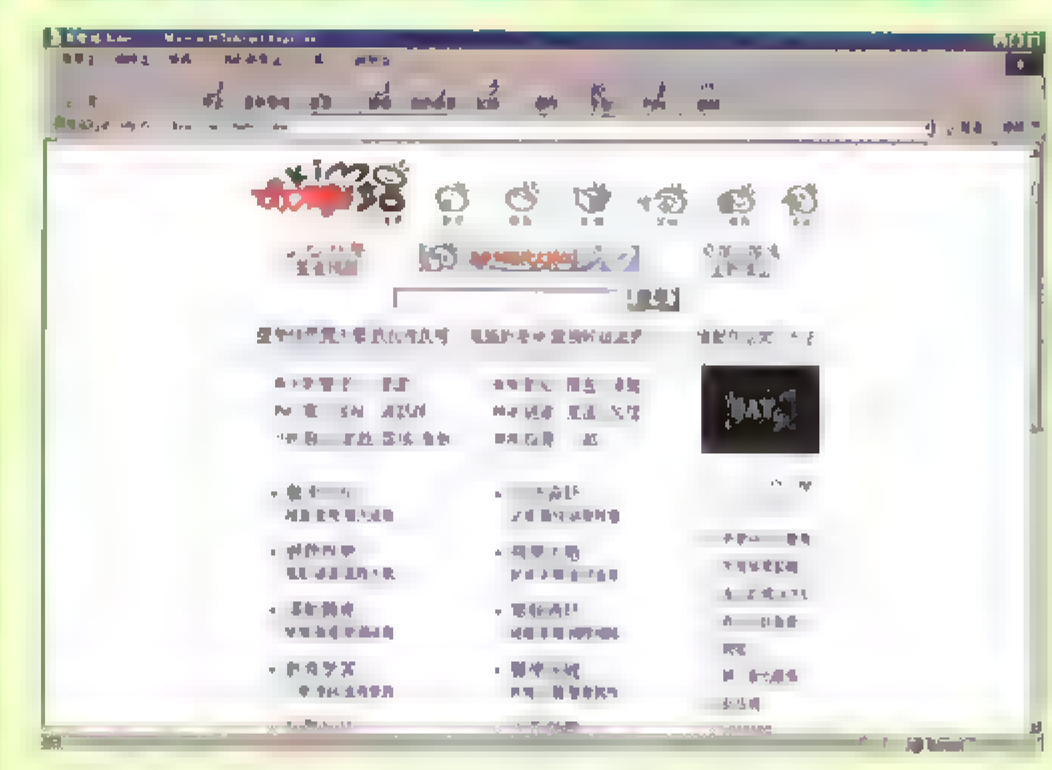


▲另一個拍賣場ETRADE

一定會有人爭拗說我們已在『網路時代』了，或許你是對的，但筆者還是覺得我們仍未到達『網路時代』，不過已相當接近了。為甚麼？首先我們分析一下甚麼是PC時代（這裏的PC泛指所有個人電腦，而非單指Wintel PC），這要從PC的歷史開始，我們到今天在家中有電腦可用，實在要多謝兩個人，Steven Jobs和Bill Gate（你可能不喜歡Bill仔，但他的確對個人電腦有極大貢獻）。這兩個人讓電腦的硬軟體進入了家庭之中，Steven Jobs創造了可在家中使用的電腦Apple II，Bill Gate則製作出個人電腦的BASIC語言，讓人人都有機會寫程式製作軟體。從此以後，每一個人只要有一點錢，買一台電腦放在家中，便可以享受電腦帶來的樂趣。

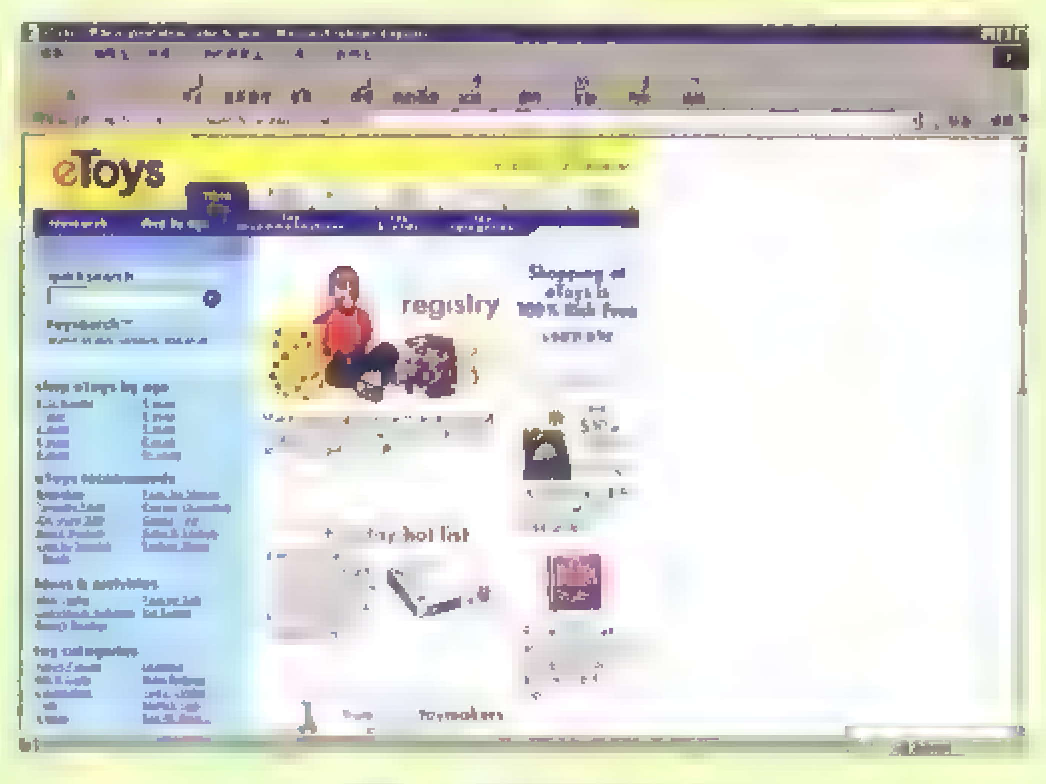
原始發展期





▲台灣馳名的入口站奇摩

初期的電腦使用者幾乎一定會寫程式，事實上不寫程式的話那些電腦根本沒甚麼用途，所以早期個人電腦淪為高級玩具或是學校中程式教學的工具。後來世上出現了第一個試算表程式VISICAL（這東西演變成日後的Lotus123和Excel）後，大家才發覺原來這些『玩具』是可以用在工商業中的，



▲網上玩具店eToys



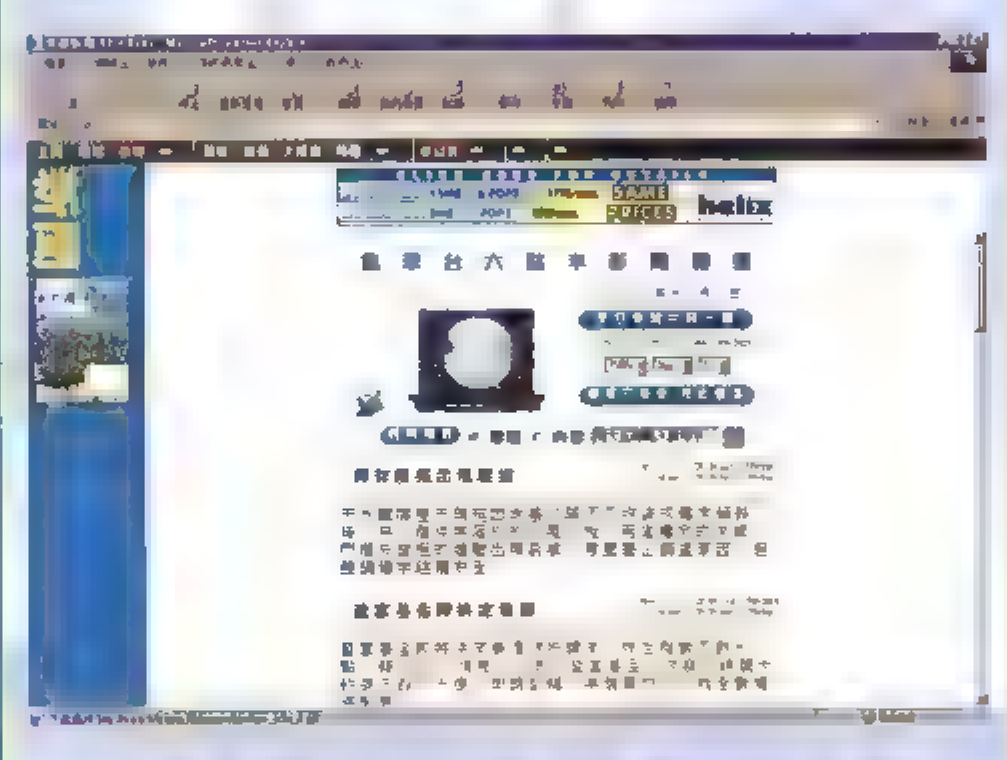
於是又出現了一大堆商用軟體如Word Star、dBase等。Apple II亦成爲市場佔有率最高的個人電腦，不過當時世上不只有Apple一間公司出品個人電腦，最少還有二十多間公司推出不同的機種，而且互不相容，這情形一直困擾著所有軟體公司，同一套軟體可能要做多個版本，這需要大量人力物力。大家都希望有一種能跨平台的作業系統出現，解決這問題，於是又有了CP/M的出現（其實CP/M仍沒眞正解決這問題，因爲它一定要用在8系的CPU）。這是PC的原始發展期，如果你的『腦齡』不超過十五年，那你可能完全不知我在說甚麼。

第二階段

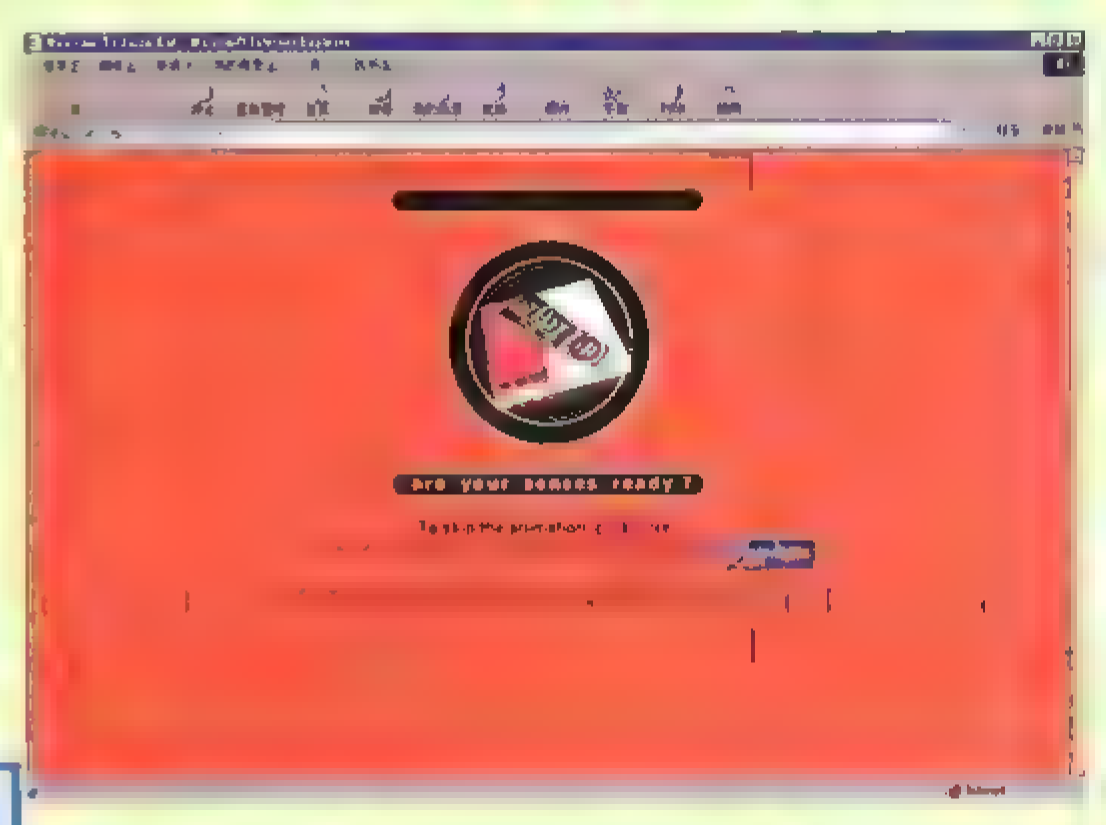


MS-DOS

第二階段的PC有了戲劇性發展，世紀電腦巨人IBM一直認爲個人電腦是玩具，到發現這原來是個巨大的市場時已來不及投入市場。這時Steven Jobs已經『想』出第二代的個人電腦藍圖，IBM察覺不能單靠自己的力量去打這個市場，於是想到要找一些在微電腦界中有經驗的公司合作，最後找到Intel來做IBM PC的CPU（8088），再找微軟來做作業系統（PC-DOS）。由於IBM PC是第一台16位元的電腦，其效能足足超越同期的電腦一倍有多，只是價位亦偏高（十幾年前要兩萬港元），IBM爲了加速使自己的電腦成爲市場標準，儘快佔有最大的市場，做了一個重大的決定，就是開放其他人免費做其相容機，於是世上又多了Compaq這個巨頭。另外其他公司的機種用的作業系統不能用PC-DOS，於是又由微軟負責推出他們專用的MS-DOS（早期二者的功能是一樣的）。由於MS-DOS的架構和CP/M很像，大部份軟體都很容易移植過來，很快地DOS變成擁有最多軟體的作業系統



▲無線新聞，可以翻查這兩年的新聞。



▲雖然有網上Pizza Hut，不過Pizza仍不能透網路傳送，你最多只能在此叫外賣！

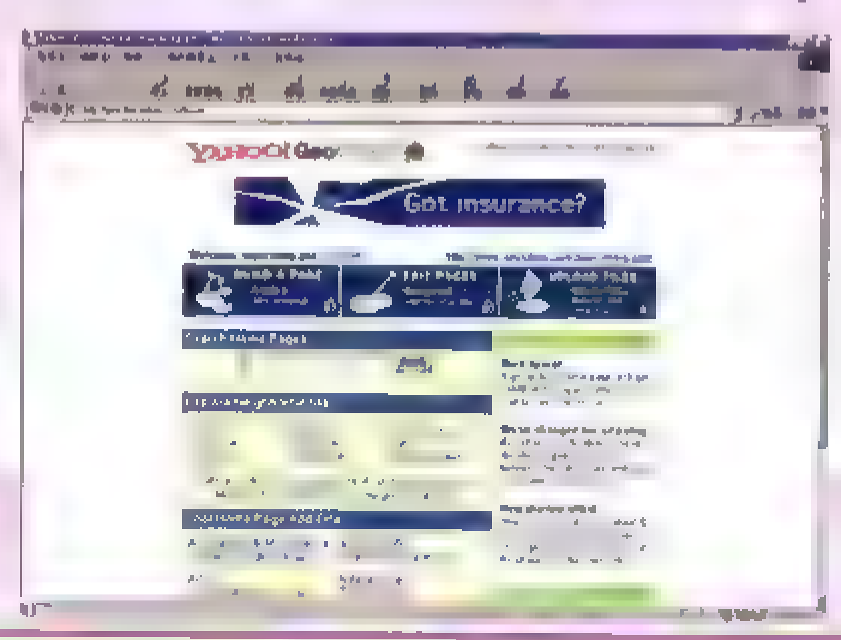
Macintosh

Apple的Macintosh也在這個時候推出，其全新優良的軟體環境造成全球震撼（包括圖像式作業系統、滑鼠輸入裝置、視窗選單環境及大量內置的軟體，最重要一點是把BASIC拿掉，Steven Jobs認爲一般User不會想去寫程式，有人說這是Jobs與Bill作開始不和的導火線）。可惜MAC的價位太高了，兼且當時沒有軟體可用（沒有BASIC在內，Apple的開發套件又一直延期，加上大家不熟悉圖像環境的開發，所以遲遲都沒有軟體推出），用戶只能用Apple內置的軟體，於是MAC又成了一部高級玩具。同年Apple最好賣的機種，竟是Apple II加強版Apple II e，這件事引起了Apple內部權力鬥爭，最後Steven Jobs黯然下台，出外自組新公司NEXT。

事情還未結束，IBM和微軟都看得出來，MAC這種作業系統有很大的市場潛力，只是Apple不能把他們完全發揮而已。於是IBM發展了Top View，微軟發展了Windows 1.0，不過大家同樣遇上MAC的同一個問題－沒有軟件。同一時間，MAC終於找出了一條生路，就是桌上排版（DTP，Desktop Publish），利用MAC的圖像環境，使得以前多樣的編輯工作可以在一台電腦上輕鬆完成，至此才向世人証明了MAC的操作方式較DOS先進。跟著很多高性能的軟體紛紛出現，包括Excel、Power Point、Word（證明當時微軟已有意反IBM）、PhotoShop、HyperCard。

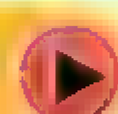
OS/2和WINDOWS 2.0

IBM為了這方面亦發表了OS/2，一個和微軟合作的作業系統，可惜和DOS、Top View、Windows 1.0都不相容，又是老問題—沒有軟件。但過了不久，微軟發表了新一代的Windows 2.0，其和MAC的相似程度令人咋舌，而且只要MAC機器的不到一半的價錢。很多軟體商紛紛移植其軟體到PC上，因為PC的裝機量比MAC多太多了。Apple為此控告微軟侵權，IBM亦不滿微軟對OS/2愛理不理的態度（此時微軟只把其下軟體移植到Windows中，而不管OS/2版），最後與微軟決裂，自行發展OS/2。另一個使IBM頭痛的是Compaq，Compaq竟搶先推出80386為CPU的電腦，並且沒有使用IBM為386而設的標準（根本標準仍未出來），使IBM面目無光。Compaq更聯同微軟、Intel及一些公司聯合起來，自行訂立新的PC標準，這時IBM在個人電腦上的龍頭地位已經不在了。這時世上幾乎只剩下兩種個人電腦，Wintel PC和MAC。標準變成爭奪市場的本錢，IBM就是因為推翻之前的標準得不到其他廠商支持而遭離棄。在用戶方便亦開始接受個人電腦，大部份商業用戶樂於採用電腦處理文書，用Excel或Lotus計算成本，用dBase處理資料庫，更多的人願意用PC來玩遊戲。



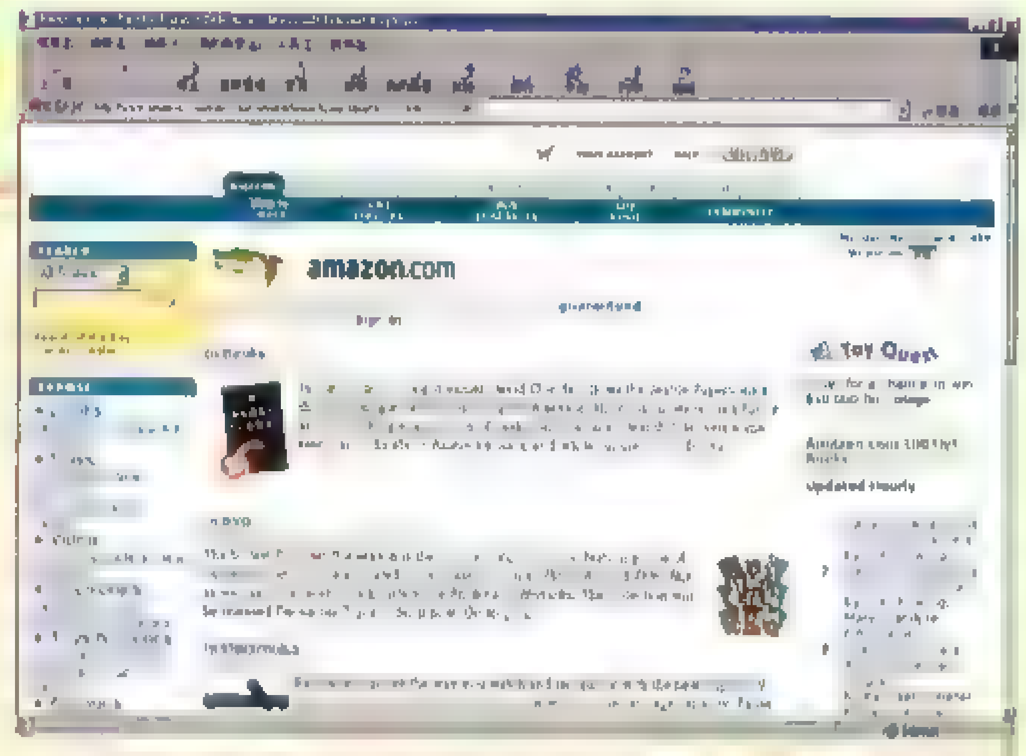
▶網上社區geocities，現在已是yahoo物業。

第三階段



WINDOWS 3.0

第三階段是386的流行，Intel的80486在1989年推出，但當時除了大型伺服器才會採用，在市場上連386都還未流行，主要原因有兩個，一是貴，二是根本沒有非得要386才能跑得動的軟體，Intel為了加速386的流行，推出了一夥廉價版的386 SX，使很多人可以用比286高一點的價錢買到386主機。不過使386流行的真正原因卻是微軟，微軟推出Windows 3.0，3.0增加很多新功能，並支援256色或以上的顯示，更是第一個有聲音的Windows。相對的，在硬體上的要求便更高了，於是386便開始流行起來。其他新型的硬體亦不斷湧現，包括有硬體加速的彩色顯示卡、大容量的硬碟（以當時的標準）、音效卡，此時PC開始踏入多媒體時代。到微軟推出Windows 3.1後（從3.0到3.1只花了不到兩年時間），486亦開始慢慢流行起來，微軟開始確立多媒體電腦的標準，到了CD-ROM也流行後，整個多媒體電腦的架構已可說非常成熟。附帶一提，最早的多媒體電腦其實應該是NEXT所設計的Cube，可惜又是兩個老問題，貴和沒軟體，結果一年賣出不到幾千台，搞到NEXT一落千丈。後期的MAC也是多媒體電腦，可惜其氣勢已大不如前了，變成專業領域的機器。



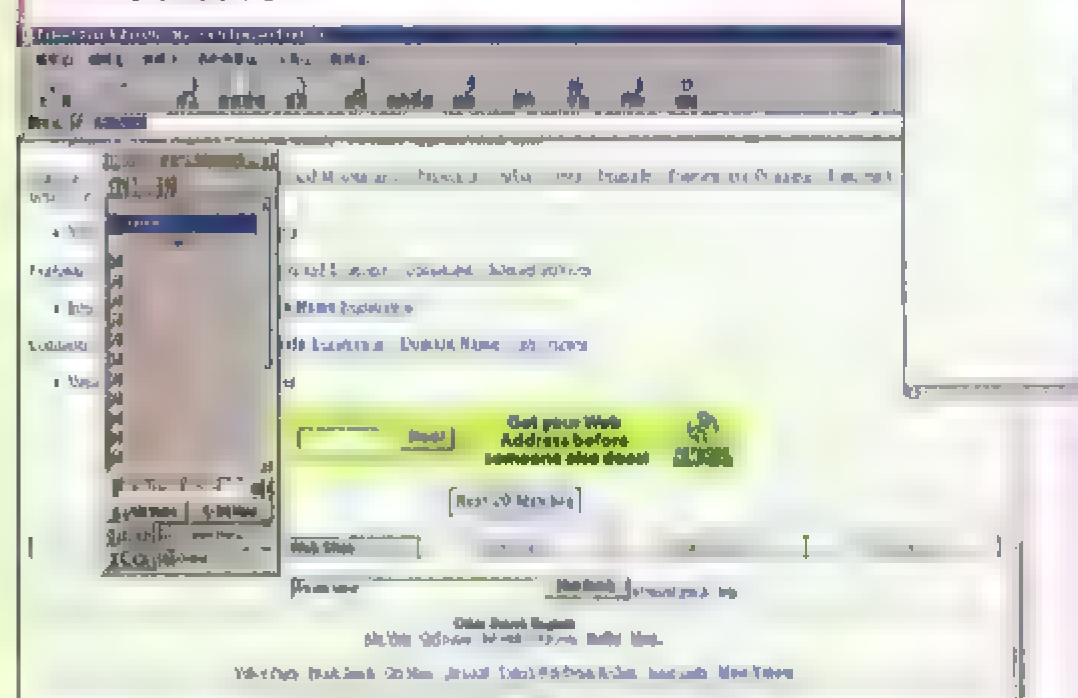
▲「亞馬遜」，不是地方也不是幪面超人，可能是世界最大的書局！

後PC時代

多媒體電腦使我們開始踏入後PC時代，因為PC開始不再是一台『電子計算機』，而是一台包含娛樂資訊的機器。它可以是電視機，可以是FAX機，可以是CD唱盤，可以是錄音機，更是一部賣價遊戲機。硬體的價格下滑速度越來越快，但軟體所包含的功能越來越多，也越來越複雜，於是對主機能力的要求也越來越高。硬體的汰舊換新從非必須變成必須，電腦也慢慢從使用品變成消耗品，不過當時一台稱得上多媒體的電腦價格上仍不算便宜。

WINDOWS 95

1995年又有大變動了，微軟推出了Windows 95，在短短一年時間內攻佔了大部份的個人電腦，亦遍用家從486升級至Pentium（586）的境界，新式的顯示卡和音效卡已成必需品，被納入PC中的媒體越來越多，如影片剪接軟體。大量Win95的軟件充斥世上，雜誌送CD-ROM成爲新風氣，到最後連遊戲市場都被Win95攻佔了。由於Win95解決了硬體設計向下相容的問題，硬體設計亦得到大幅進步，高性能的硬體也達到一般人買得起的價錢，於是電腦業在銷售上出現了前所未有的好景。如果有注意市場變化，可會發覺在Win95推出後，硬軟體均有突破性的發展，所以再不喜歡Bill仔仍不能忽視他對PC的影響力。



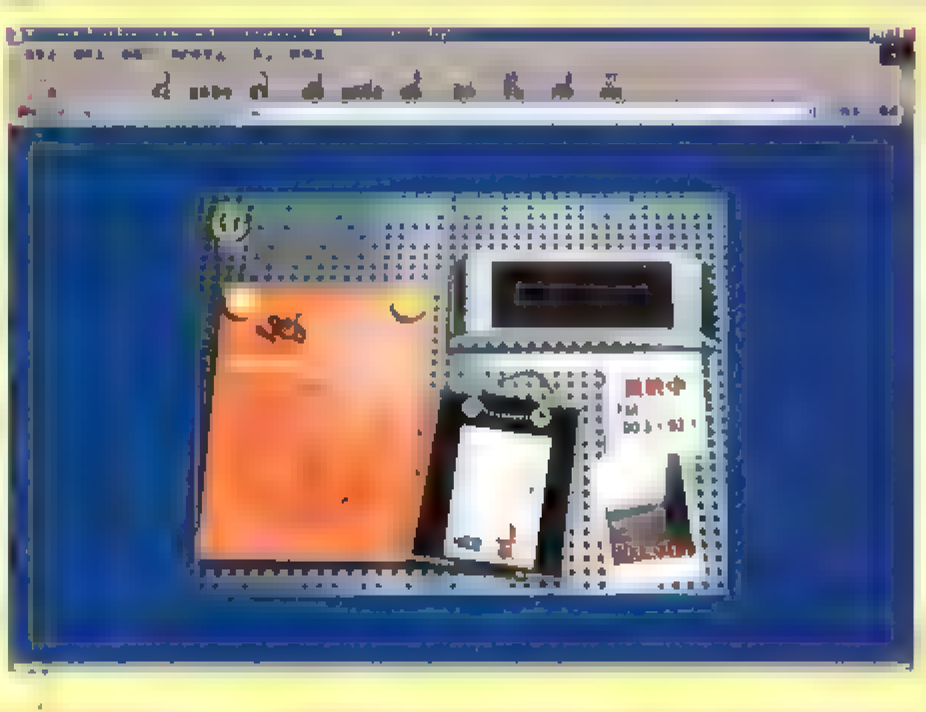
▲ICQ已是很多網路族的休閒工具

▲靠搜尋引擎起家的yahoo！

踏入這時代，PC開始令一些行業消失了，最明顯的是印刷業的排字工人，人手做稿亦開始被電腦輸出所取代。一些行業亦因爲PC而精簡人手，或是讓人員的工作效率提升。Internet的恐怖力量也就在這時候開始發揮出來，以前Internet都是只有文字，因爲HTML（一種可以令網業圖文並茂和產生超連結的描述語言）出現後變成了全新的面貌。Internet亦開始開放給民間使用，很多大公司開始用網路宣傳自己的產品，轉眼間加入上網的『平民』如潮水般湧現。E-mail成爲一個人除電話外的通訊資料，news group成爲大家談論『大事』的地盤。然後Netscape成立並推出免費瀏覽器，Yahoo!的免費搜尋引擎也越來越多人熟悉。然後有Java、ICQ、Real Player、I-Phone、Chat room，一大堆新名詞不斷我們的生活中，不過最大的震撼卻來自股市。Netscape上市後立即市值十幾億美金，Yahoo!也在差不多時候上市，而且升價得更快。突然間電腦界中人都被嚇一跳，大家都不知發生了甚麼事（這些人還包括了Bill仔），連一毛錢都未賺過的公司竟可有這種成績，後來大家才明白他們最強的不是業績而是概念。他們一次又一次把新的概念帶給大家，大家買股票並不是因爲他們現在賺了多少錢，而是他們可能會改變我們的世界，到時的利潤並不是我們能想像的。

NC的概念

Internet開放至今不過幾年，卻發展得比任何科技都要快；電腦科技已是發展最快的科技，但Internet比其他技術跑得還快。早期所謂Internet的七大功能早就變成幾百樣功能了，隨便舉幾樣出來：Real Audio帶來了網上電台、ebay帶來了網上跳蚤市場、amazon.com提供了網上書店、I-Phone開拓了網際電話、交通部提供利用Web Cam功能供馬路實況。網路不斷入侵我們的生活，似乎沒有選擇的餘地。於是又有人認爲，PC開始到了極限，因爲一台PC無論如何再快再強

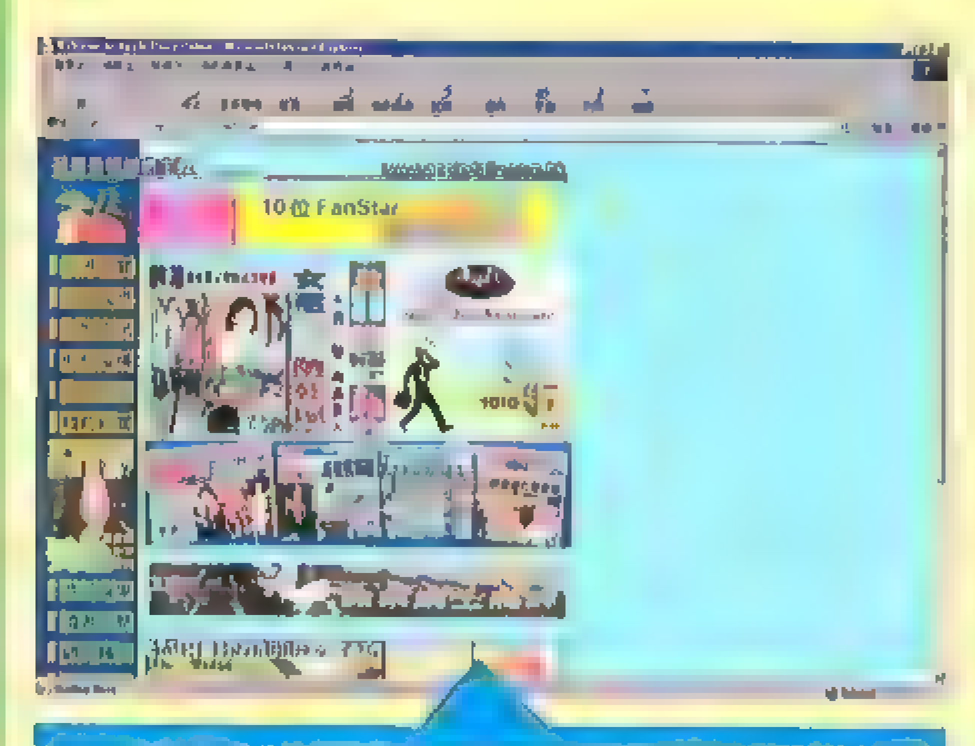


◀商業電台的網頁，電台上網已是大勢所趨！

後PC時代的迷思

後PC時代的迷思

都比不上全世界連結一起的Internet，那我們自然不用買強而有力的電腦了，Sun Micro便在1997年左右提出Net Computer（NC）的概念，所有用戶端都不需要強力電腦，甚至不要電腦，只要有能上網的機器便可以得到服務，一切軟體交由遠端的主機搞掂。同年筆者看過一篇香港的經濟學文章，主旨是支持Sun Micro的想法，認為微軟和Intel很快會倒下，因為Internet將使大家不再使用PC，也不會再去升級自己的PC，而且一切軟體將會在瀏覽器中運作，於是連Windows也不需要了（當時Pentium CPU最高速度是200Mhz，同期亦發表MMX指令表，AMD的K6也在這一年加入戰場）。

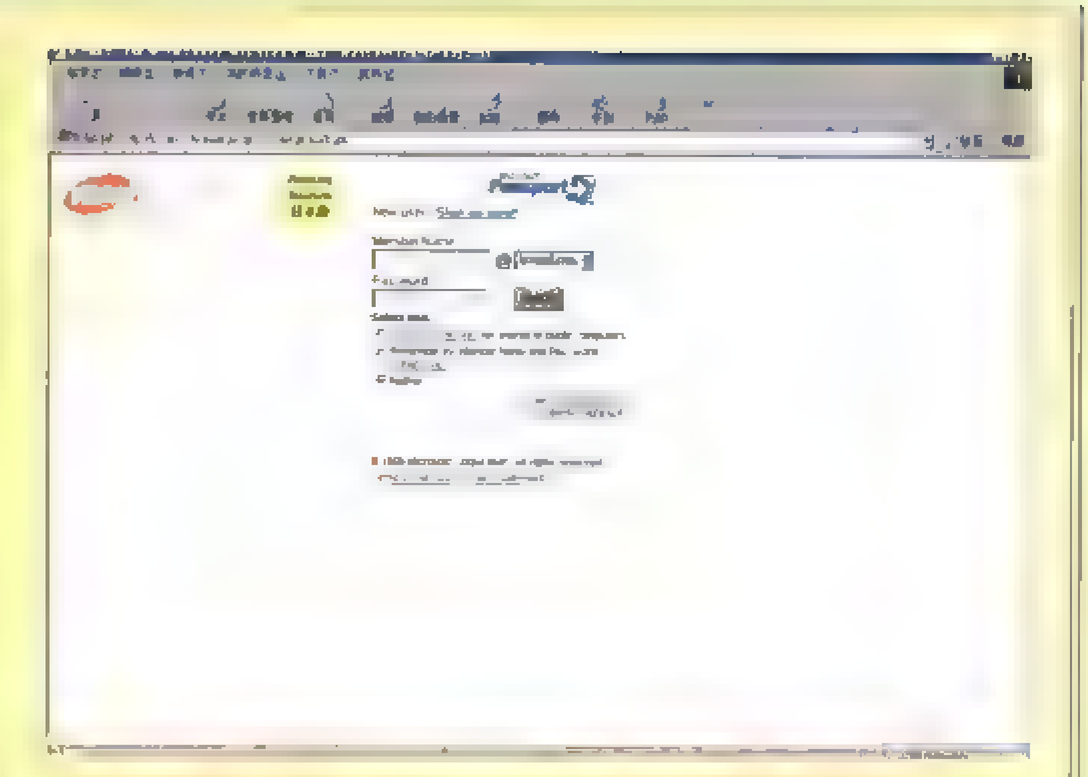


網上看報已是越來越多人的習慣

Sun Micro大力推行的Net PC概念，目標是把所有用戶端變成Java的虛擬機器（包括電腦和非電腦），一切程式均由Java寫成，用戶存檔亦不用理會主機位在何方，只要輸入用戶資料，便可以在任何地方存取檔案，系統管理者卻又看起來很完美，用戶不再需要把一大堆磁片、CD，由於使用Java的關係，再不會被Wintel控制著電腦市場。

I.E.後來居上

可是事實並非如此，相反的Internet使Wintel賺了更多的錢；是的，微軟錯過了Internet第一波的發展，但靠它大的財力和市場策略，短短兩年便以I.E.把Netscape壓下去，在瀏覽器市場中取得勝利，跟著還推出了更多的Internet服務。同樣的，Inter -net以幾何級數增加的功能，只會逼得用戶需要更強而有力的電腦而已；記著，人類是貪心的，也是愛炫耀的，當看到別人用Pentium III 450的時候，你會忍受沒有MMX的Pentium-166嗎？

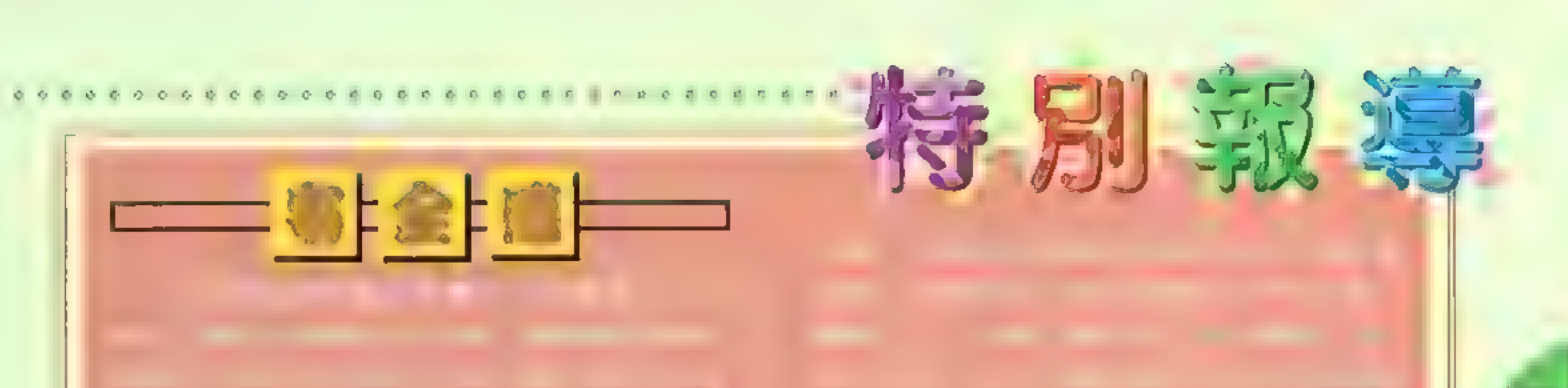


▲微軟雖然在Internet的發展起步較晚，仍能靠其財力產生一定影響力，hotmail就是其中一項買回來的利器！

相信大部份人都不會，這和買車的心態是一樣的，絕大多數人都會在經濟能力範圍許可下買最好的車。在資訊公路上這道理也一樣適用，當配備越高級，同一時間能利用Internet做的事也越多，現在已有不少人一面Download檔案，一面聽MP3，再一面和別人用ICQ聊天。如果電腦不夠強，恐怕早就當機了，不然就變成慢動作重播。用了Intel的機器，自然會用微軟的作業系統（基本上Linux仍不是小當用戶會玩的，下文會解釋原因），微軟當然也就水漲船高。事實Win95/98雖然不是很完美，但仍是一個不錯的Internet執行環境，而且Win系列的軟件選擇多，很難使人放棄它。

低價電腦

回想起來，當時斷言PC會滅亡的那些分析家，都預計不到突然會有低價電腦出現，NC概念到目前不能成功與此有很大關係。九七年中Intel的Pentium MMX（一種包含多媒體的）推出，同期得到合法製做MMX相容CPU的AMD、Ciryx、IDT均出相容的產品（其中以K6最有名），為了爭奪市場AMD採用Intel同級CPU價格75%的政策，其餘兩家又採取價格比AMD低的策略。結果低價策略迫得Intel不斷降價，一方面又加速研發高效能CPU試圖拉開對手的距離（可惜到今日仍甩不開AMD），CPU降價後影響到其他週邊也跟著降價，於是一部電腦的價錢到了前所未有的低點。到最後連一向堅守貴族電腦形象的蘋果也因Steven Jobs的回歸而推出低價的iMac。一片低價電腦的風氣影響全球，先是一千美金以下，繼而八百、五百，甚至配合網路服務而免費送給你，就算手提電腦也不再是高不可攀的東西。想一想，只要家裡放得下，誰會介意家中一人一台電腦。



INTERNET的多樣化發展



NC雖然還未成氣候，但Internet可不一樣了，幾乎每天都有網路新發展的新聞。而一些前所未有的賺錢方法，也在Internet的世界上出現，最簡單的莫過於炒賣網域名字（Domain name），曾有公司花了一千萬美金把自己公司的網域名字買回來。如果進入www.k6.com和www.k7.com，你不會去了AMD的網頁，而是見到For sale這個字，並告訴你這個集團已經登記了一大堆這些兩個字母的網域名字，正等待買家出錢。不過這種行為對世界沒甚麼幫助，頂多使一兩個人發小財而矣。舉一個例子，記得十多年前，筆者在外地的香港朋友家中聽到香港的廣播節目，還以為他們這麼厲害能收到香港的電波，後來才知原來是托朋友錄好再寄給他。但兩年前，筆者再次在外地聽到香港的廣播，這次卻是用電腦即時收聽，因為有了Internet和Real Audio這兩樣利器。Real Audio不向用戶端收費，只向發射端收費，電台為了增加收聽率，也就會加入Real Audio的功能（想想，只要一點錢，電台覆蓋率就到了全世界）。Real Audio又延伸出網上收音機，利用Real Audio的能力，只要用很少的錢可以搞一個小型電台，做電台節目主持再不是遙不可及的事。更有人『進化』成『台長』，開設網站提供免費軟體，讓各路人馬來做DJ，吸收各類不同節目，成為一個大型的電台。

創意即商機

借助PC的幫助，很多以前只有專業人士才能做的事情變成一般人也可以做得到，那透過Internet呢？變成一般人以前不能擁有的現在也可擁有了。例如ebay.com是擁有三百萬件拍賣品的國際拍賣行，Amazon.com是書店，最近更變成購物商場，只要有一部電腦、一些軟體、一些相關硬體（掃瞄器、Web Cam之類），再加一些創意，你就可能擁有前所未有的東西，甚至擁有一個國家也不出奇（真的有人曾在網上立國，只是參予和支持的人不多）。當不可能變成可能的時候，我們的思考模式也要

▲網上拍賣場ebay

▶隨便一個網址，可能有意想不到的收穫！

跟著改變，否則只會慢慢地被淘汰。美國股神就是小看網路的威力，結果讓自己的財富排名在九九年墜後，一手掀起金融風暴的索羅斯，認為網路股根本只是虛火，拋空網路股，結果輸了十多億美金。他們可能忽略了，在internet的世界內，誰都不會知道明天又會有甚麼新的創意出來，只要創意能吸引人，就擁有商機。就如以前誰會想得到，連入口站都可以成為人人爭奪的市場大餅，現在的入口站已經變成一個超媒體，提供各種資訊服務，上一次鄭伊健的記者會中，便多了一些網路公司的記者，負責把消息第一時間送上網路。

人類資源的充分運用

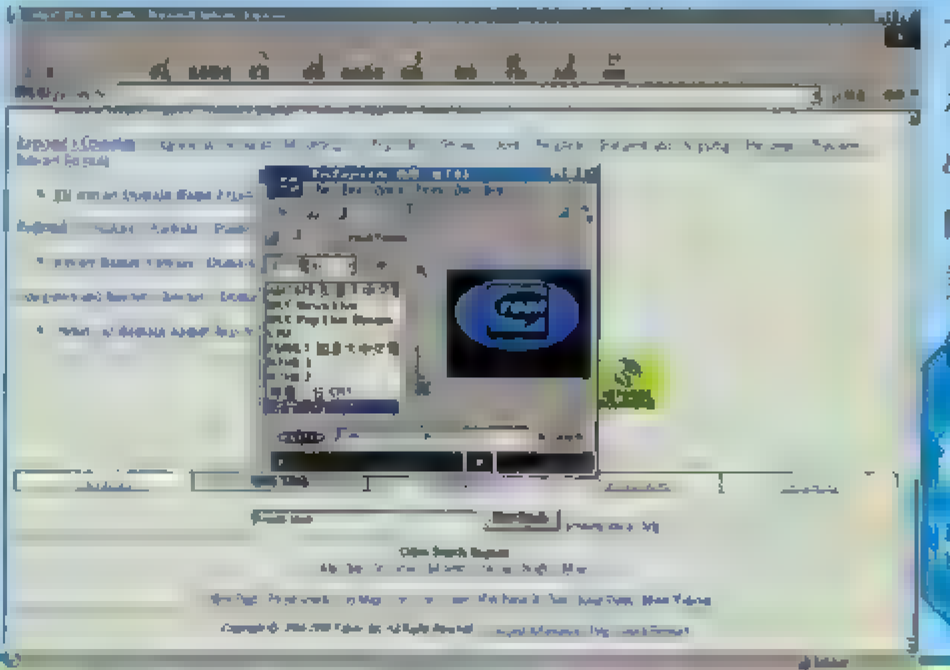
以前的人認為把技術或發明封鎖，成為獨門絕學便可以壟斷市場，在沒有Internet的時代，這的確是好方法。但現在可不一樣了，在公開的環境下，很多事都可能在網上找到答案，甚至一個人無法解答的問題也可透過網路集思廣益來解決，想以封鎖和壟斷來爭取市場幾乎是行不通的。大家可以留意一些私人網頁，世界上其實有很多人在某些領域是很有才華的，只是一直沒有發揮空間，Internet正好給予他們一個可以發揮的舞台。筆者在網上見過風水佬、星相學家、漫畫家、小說家、各類收集狂等，全都是業餘的，但他們卻有不下於專業人士的實力，透過Internet我們可以把地球上人類資源作更有效的運用。可以預期的是，再過二三十年，世界上可能會沒有甚麼秘密可言。

未來網路功能示範

回說為何現在還不是真正的網路時代，最大問題出在頻寬，因為窄頻網路使一些想法仍未能實現。現時網路收音機的品質只能到AM水準，用來看電視更只有模糊不清的畫面，傳送一張唱片就算用MP3也要幾個小時，雖然寬頻網路已出現，可是在整個世界來說仍未普及。另外還有一個問題便是線路，現在大部份的網路都是要接線的，無線網路的效能之低和費用之高都使人望之卻步，使我們現只能作有限度移動。在香港因區域有線電話不用付通話費，借電話線給人上網還算沒問題，在外國可是用電話分秒計算的，一般人都不好意思借線上網的。這兩個正是現在尚需解決的技術問題，如果有一天這兩個問題都解決了，那才是真正網路時代的來臨，最少會有如下的東西出現：

●網路電視台

只要頻寬足夠，在家中開設電視台絕對是有可能的，用家使用Real Player或Media Player來收看，最大的問題Resolve而是如何編排節目（參考『電視夢工場』的遊戲？）。到時大可以比照網路電台的玩法，收集各方的自製節目，變成24小時電視廣播。不過在香港開網上電視台，可能會遇上一個強大的對手，就是www.stare-astnet.com─由明星組成網業，筆者總覺得要時機。



網上收音機Real Player

到，他們一定會成為完整的網上電視台。因為到時他們的電視台會變成全世界收看，而廣播條例不能用於網路，TVB便再不能在電視界壟斷了。

●國際電視台

現在已有一些電視台，利用網路進行即時播放，但因為頻寬關係，畫面根本模糊不清，除非人在國外偶然用來看一下新聞，否則根本達不到娛樂效果。當頻寬解決後，在任何地方收看的品質是一樣的，到時可能會有很多電視台進行網上播放，就如收音機一樣。

●網路電影院

在網路上播放DVD品質的電影，而且是正在上映中的電影。筆者認為香港電影業不景氣的原因，除了盜版外票價太貴也是個原因，網上放電影可把電影播放成本降低，相信可以吸收一些觀眾回來。

●網路演唱會

其實已經有人辦過，但在窄頻網路上是低品質而不收費的，寬頻網路唱會可以與一般的演唱會同步進行，以收費方式提供現場直播，讓買不到現場票的歌迷多一個欣賞的機會。

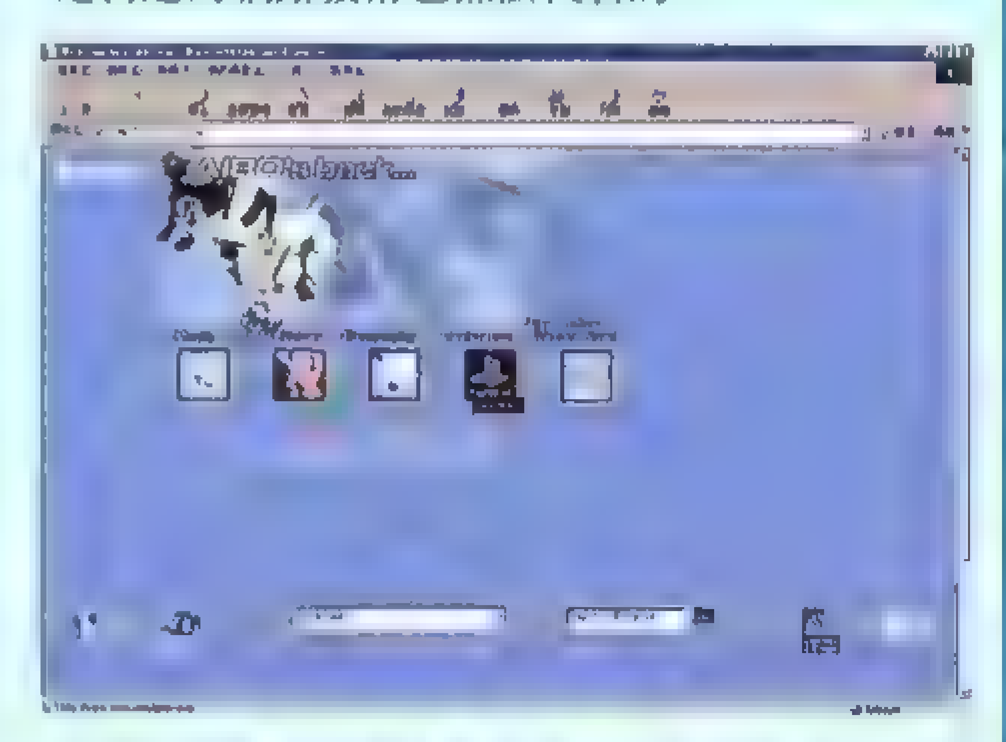
●網路唱片行

這可能是最難處理的方式，其實在窄頻網路也可以進行，問題是唱片業界仍未想出買賣雙方都能接受的銷費方式。現階段MP3幾乎是無法打破的壓縮標準，消費者用信用卡付款，然後自行Download所要的歌曲的MP3，不必像以前買一張唱片卻只聽兩首主打歌。但到底該按歌曲數目還是按容量，又或是付月費就不得而知了。

●遙距教學

理論上一個WEB Cam一台電腦就可以進行遙距教學，有點像錄影帶教學或教育電視，但不同的是可以擁有互動性，學生可以即是發問，老師亦可即時作答。

不過網路是否就無所不能呢？當然不是，你以為它真的是上帝嗎（除非你是『飛碟教』信徒）？佛家認為人有六感，分別為眼、耳、鼻、舌、身、意，網路能傳送聲光和訊息，那即是可以透過它來滿足眼、耳和部份的意；但很抱歉，現代科技還不能傳送氣味和味道，亦不能產生觸感，最多也只能把東西訂回來。你也不能看完法國的網站便有去過法國的感覺，還是要真的去才行，除非有一天擬真技術到達完美境界，根本分不出真與假，否則很多事物是再進的網路技術也無法代替的。

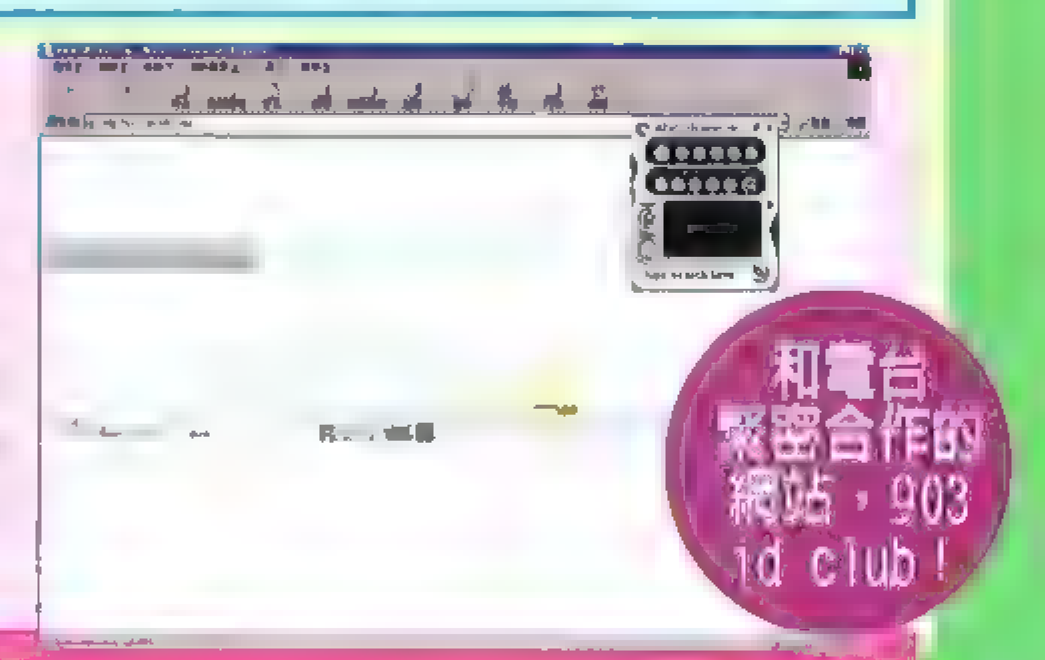


▲各大機構都需要官方網站，今期Sony站的主角正是Sony狗！

一些傳統行業，如建築業、農業和製作業也不會因網路有太大的變化，頂多是讓他們的銷售和宣傳的管道更暢通而已，反而因為電腦普及使他們走向自動化的影響更大。衝擊最大的應該是傳遞訊息的行業，想像一下，網路把出版、廣播、行銷的成本降低至以前的千份之一甚至萬份之一，但範圍卻是無遠弗界，發放和取得一手資訊不再是少數人的專利。所有傳媒都受到前所未有的競爭者，唯一辦法只有利用原有的硬件，對資訊進行優化，做成新進網路媒體的差距，否則只會淪為被淘汰的一群。

結論

談到這裏，應該要作一個總結，如果再以固有的生存方式來看這個新時代，很可能會遭到前所未有的失敗，以前大家又可曾想過，一毫子也不收的公司，反而使老闆成為億萬富翁呢？蒸氣機、內燃機、發電機、電腦等一次又一次不斷為世界帶來革命性的改變，可以肯定的是Internet又會為世界帶來一次新革命，我們只可以適應而不能阻止的。



和電台緊密合作的網站，903 id club！

軒轅劍參

雲和山的彼端

先期攻略指引

／ALEX

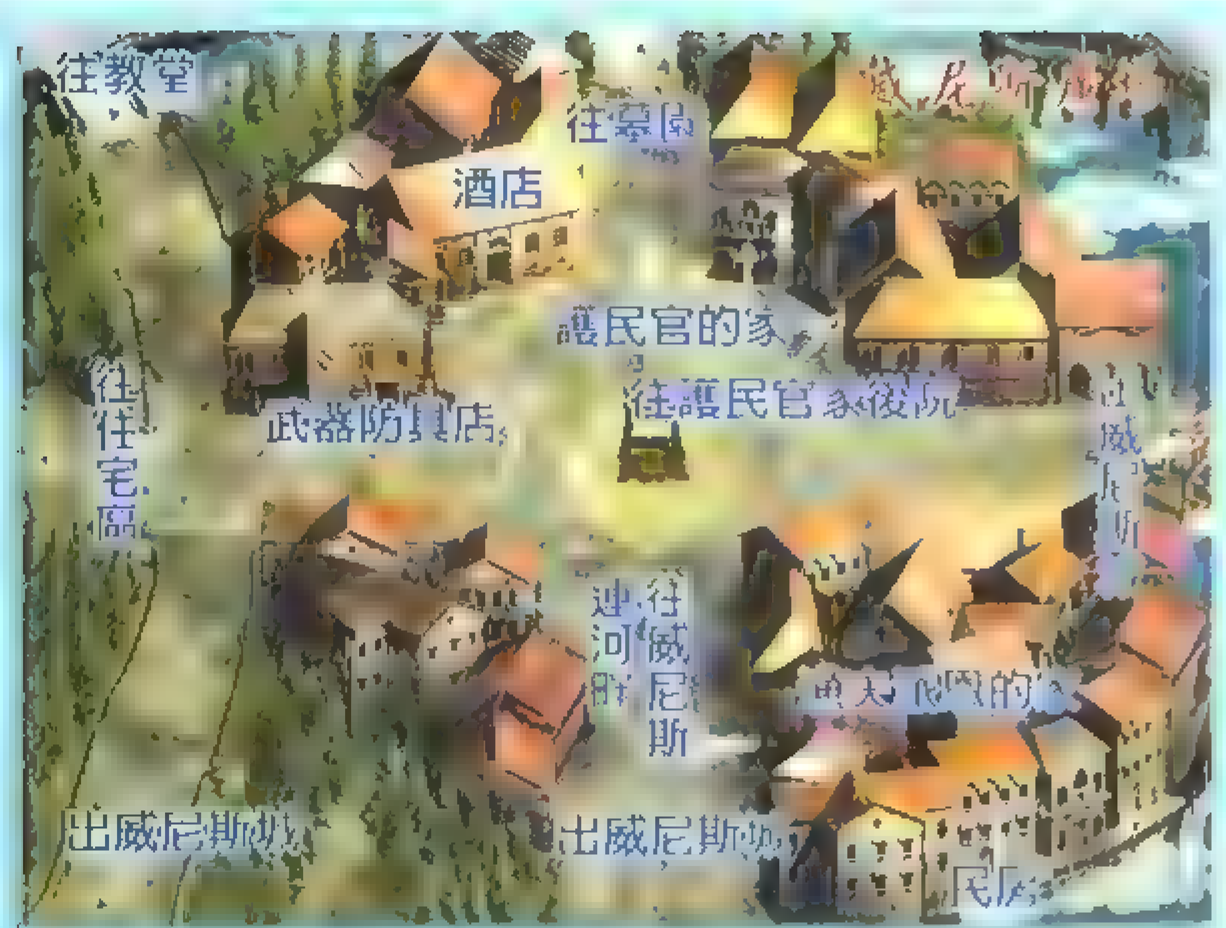
水都威尼斯

酒館的糾紛

威尼斯酒店內的老闆和酒客亞蘭、羅伊閒聊，言談間對於教皇找來法蘭克的護教騎士團，前來看管自治區的威尼斯，頗不以爲然。賽特走進酒店向老闆要了杯酒，老闆瞧他是外地來的生面孔，提醒當地時局很亂，還是入境隨俗，多禱幾句聖經吧。賽特表明並不信奉上帝，並詢及可有前往阿拉伯的船隻？此時，酒店正巧走進兩名騎士團的隊長和士兵，赫然發現賽特的面孔像似異教徒。端詳仔細，似乎記起賽特是法蘭克的騎士…話未說完，冷不防被賽特劈砍，要怪就怪他居然能認出賽特。隊長見此異變，豈能袖手旁觀，但卻三兩下就遭賽特收拾了。



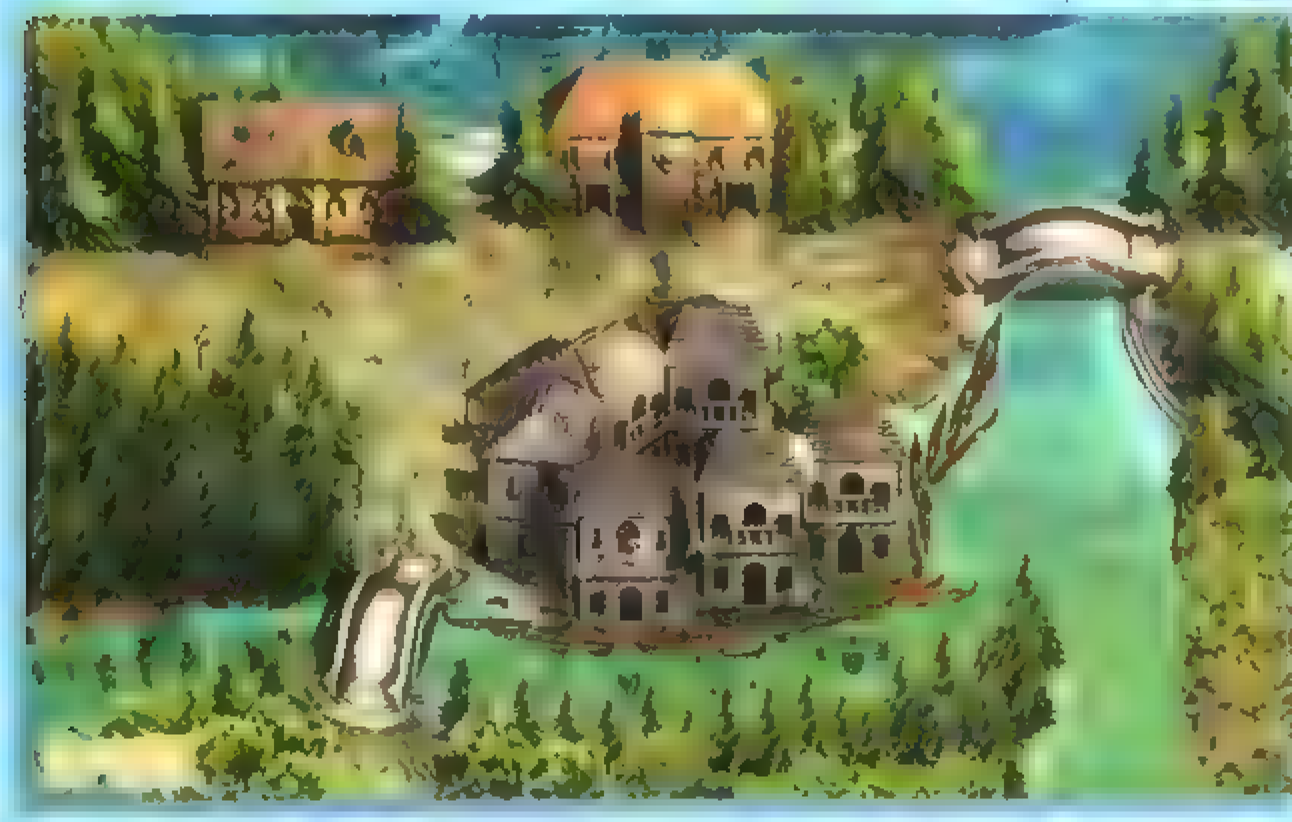
賽特只是下手重了些，這兩





人到明天就會醒來。老闆勸賽特儘速離去，並指出那些被抓走的阿拉伯人，應該關在教堂裡。廣場前爲邊關，聽聞喬安娜提醒，因爲威尼斯是出名的水都，所以穿過曲折的小巷還能通往美麗的運河畔。這兒的居民生性樂觀，有些小事還頗有趣，艾密莉帶的小狗喜歡到對岸跟其他的狗狗窩在一起，有時好像在開會…

黃色鬱金香的涵義



尤金喜歡蒙妮卡，前陣子託人送了一封情書，結果什麼回信也沒有，只收到一朵黃色的鬱金香。他請賽特代向蒙妮卡打聽，那朵花代表何意。賽特答應後，尤金指出蒙妮卡住在橋的對岸。廣場左方的住宅區即是居民所謂的橋的對岸。找到蒙妮卡後，問得鬱金香是"愛的告白"之意。不過，若是黃色的鬱金香，則是"無望的愛情"，意表希望對方死心的意思，她最近就送出了一朵。坦白回告尤金時，他倒強裝自我陶醉的樣子並致贈紅薔薇給賽特。希望尤金能勇敢的活下去，否則在水都是很方便的…



採購珍珠



住宅區的陶德請賽特爲他老人家做件事，他想買珍珠送給老婆當爲生日禮物。不過，城裡最好的珍珠都是派恩出海採集的，他向來都不賣給當地人，因賽特長得像東方人，也許派恩會出售給他。回廣場找到採珍珠的派恩，他很樂意賣出珍珠，只是妻子潘朵拉爲了高價求售，堅持要賣給波斯商人，可以找她商量，而且珍珠也在她手上。穿過小巷到運河畔找到派恩的家，賽特向潘朵拉出價五十枚銀幣購買珍珠，在一番議價之後，賽特乃順利購得珍珠。將珍珠送到住宅區給陶德，獲贈五十枚銀幣和藥草。



他鄉遇故人

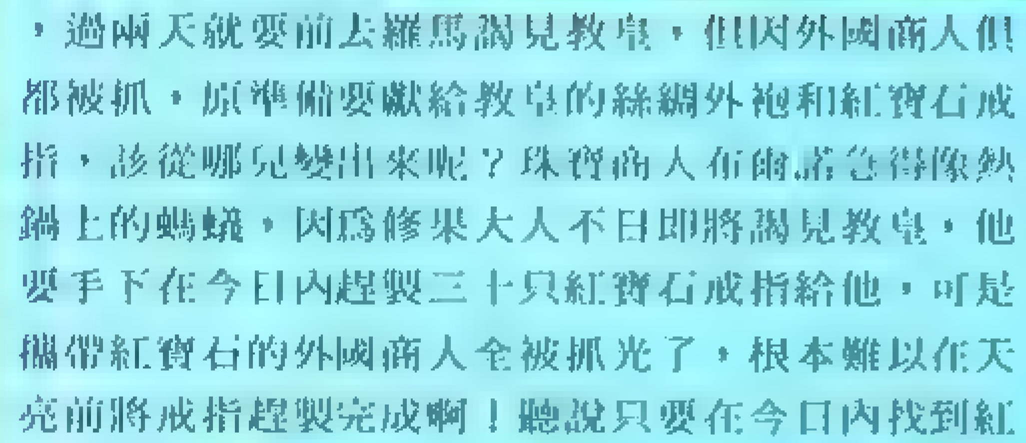
老人曹西的家位於住宅區的運河畔，他正爲了

攻城掠地 Solution

★軒轅劍 參★

前往亞歷山卓和昇古庭做生意的侄兒發愁，算算時間，這會兒早該到家了，可是最近海盜猖獗，不知途中可有危險？到了旅館想投宿時，在二樓的客房內有對姊妹，其中叫莉蓮的女孩竟然認得賽特！賽特心想，莉蓮怎麼到了威尼斯？但嘴上卻一再的否認。跑出房外的賽特仍然不解莉蓮何以到此地來，於是靠近房門細聽屋內的動靜，莉蓮原來是隨著心上人麥爾斯偷偷的來到威尼斯，莉蓮和自己的事已成過去，目前尚有任務在身，還是不要去打擾她們了。





往住宅區碰到領主修果大人，過兩天就要前去羅馬謁見教皇，但因外國商人俱都被抓，原準備要獻給教皇的絲綢外袍和紅寶石戒指，該從哪兒變出來呢？珠寶商人布爾諾急得像熱鍋上的螞蟻，因爲修果大人不日即將謁見教皇，他要手下在今日內趕製三十只紅寶石戒指給他，可是攜帶紅寶石的外國商人全被抓光了，根本難以在天亮前將戒指趕製完成啊！聽說只要在今日內找到紅寶石，布爾諾就能勉強趕得及，賽特允諾要幫忙尋找。城裡的外國商人俱已遭囚，那就到關隘看看有無漏網之魚吧。



法蘭克關隘

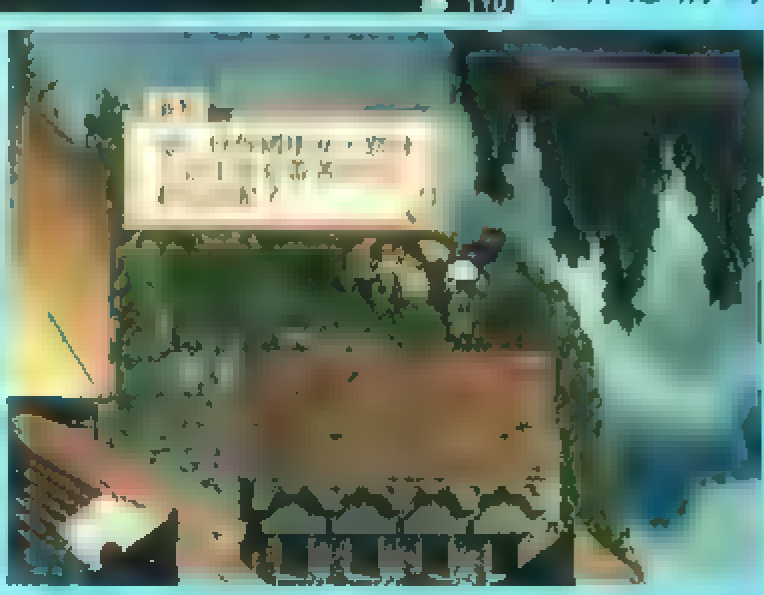
抵達關口時，駐守的士兵不讓賽特通關，表示目前正在圍捕附近一帶的異教徒，任何人一律不准過關。賽特原爲等候進關的外國商人，經由他再三請求，士兵勉強想起不久前，除了一位護教騎士團的騎士，和一位法蘭克的貴族少女之外，並無其他人通關了。在關卡旁遇到一位旅行者亨利，此人正是賈西老人家所掛心的侄兒，只要回報賈西他姪兒平安的消息就可獲贈一百枚銀幣。回報賈西完再跟亨利談話，當下亨利即致贈無酵餅。



護民官的家位於廣場酒店的對面，屋中只有護民官的母親。護民官的母親說道，前幾天夜裡，一個外國珠寶商人前來請求收容保護，護民官冒著生命危險暗中收容他，偷偷的把他安置在這裡好幾天了。外國商人常到屋後河邊的空地散步，聽說在曲折的小巷散步，常有意外的驚喜。賽特在樓上取得靈界指標，放置在地上會提示曾走過的路，在迷宮內很有助益。



穿過小巷在屋後碰到外國商人亞倫卡，幸好他帶來的瑪瑙和紅寶石都還帶在身上。亞倫卡有感情勢特殊，遂將紅寶石降至一顆十枚銀幣，一共八顆共計八十枚銀幣，賽特一口氣全買下，並趕著給布爾諾送去。布爾諾在高興的收到紅寶石之餘，送了件棉布衣給賽特，可這衣服在防具店裡只值四十枚銀幣啊…

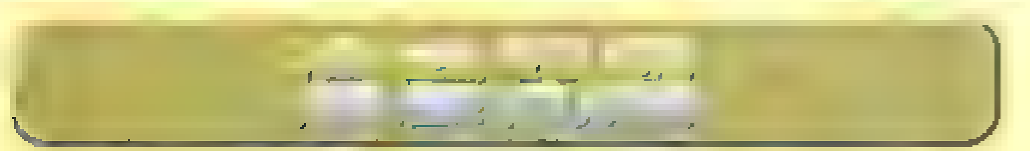


拯救阿拉伯人

前往教堂途中遇見小瑪莉，她的哥哥常喜歡跑入教堂找約瑟修士談話，她的哥哥還知道有條密道可以通到教堂裡面。來到教堂入口，可是守衛的士兵不讓賽特進入，河邊的小男孩路克可是小瑪莉的哥哥？他很討厭騎士不讓他進入教堂找約瑟修士。不過，他倒知道有很多墳墓的地方有一條密道，可以直接通到教堂後門。那是約瑟修士所發現，是以前建造教堂的工人偷偷挖掘的。





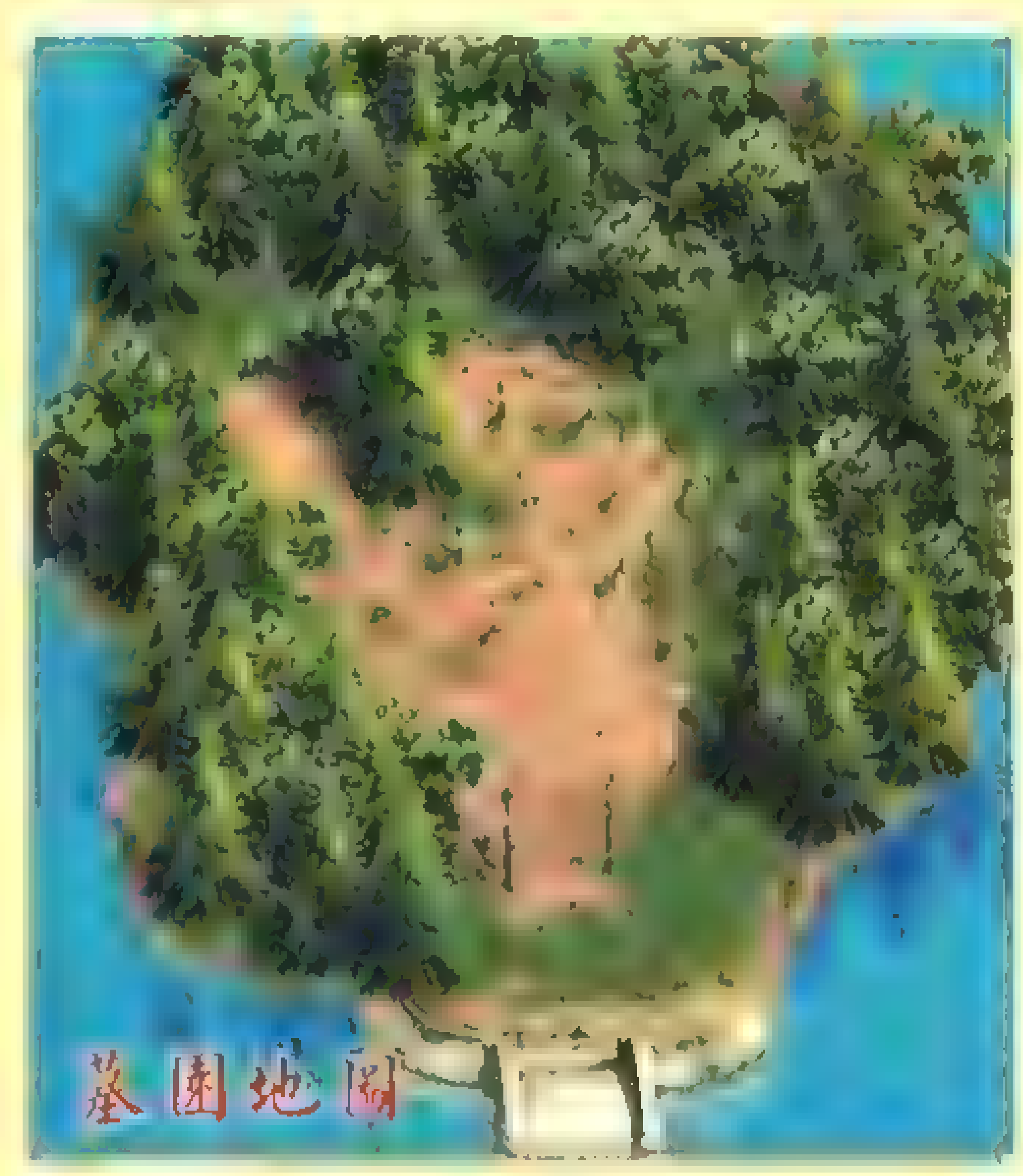


由酒館往北走到達墓園，墓園內有一婦人正為丈夫遺下的遺產分配問題傷神。因為丈夫遺囑中載明，婦人腹中的遺腹子他日產下後，是兒子的話，兒子得遺產的2/3，婦人得1/3；但若生下女兒，則婦人可得遺產的2/3，女兒得1/3。豈料她卻產下一對龍鳳胎，請賽特幫她盤算遺產如何分配。



- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

賽特幫她完滿解決之後，婦人致贈藥草兩株和一百枚銀幣。







過世的老數學家墓碑上刻有文字，讓有興趣的晚輩幫他算算他的生年：他生命前1/7是快樂的童年，過完童年後，花了1/4的生



隱藏的地下通道

命术學…過完這些日子後，他結了婚，婚後五年生了個兒子，可惜兒子在世的光陰只有他的一半，兒子死後，在憂傷中過了四年，他也跟著死了。老數學家究竟活了幾歲？賽特在墓碑上按下84歲的答案，墓碑掉下後出現第二份碑文，寫道老數學家生前在教堂裡藏了些東西，自己去找吧…這些碑文究竟是他生前，還是死後才刻上的？！墓園左上方有塊墓碑看來詭異，拉動背後的拉環後，立刻打開地面的密道入口，這應該是小路克所說的祕密通道吧。

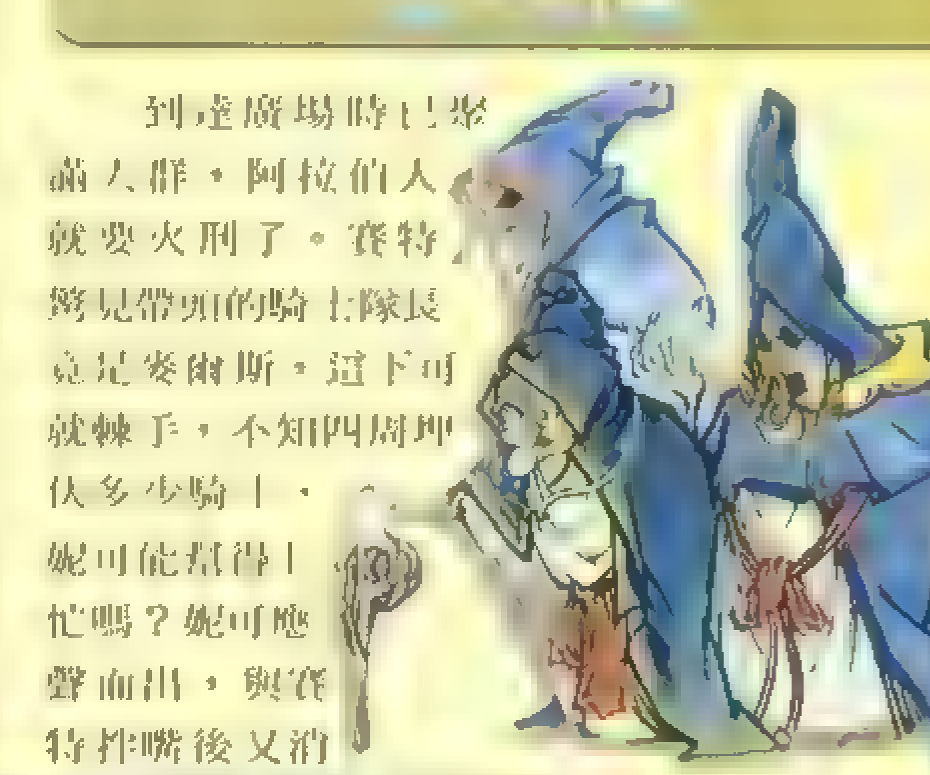
通過地下水道，由出口爬上教堂後方遇見約瑟修士，他還以為是外邦人前來劫獄。解除牢房的機關就位於教堂兩端塔頂的祕密機關，教堂底層大廳上有各有奇怪的畫，老數學家分別在畫中藏了結滿葡萄和無酵餅。賽特分別移進兩端塔頂並啟動祕密機關之後，打開位於底層祭壇前方的密室入口，進入祕密牢房殺了兩名士兵後，救出一干外邦人。



賽特瞧見左方牢房內有一老人，聽囚犯說是怪裡怪氣的巫師，賽特決定一併將他救出。老人顯然神智不清，賽特到牢房入口旁的水桶取過水來餵食，老人睜眼瞧得是賽特，直呼等他好久了…老人不顧賽特的忠告，逕自步履蹣跚的走出牢房到大廳，口裡嚷著要送賽特一份禮物，並急著步上祭壇施法。只見老人以自己的鮮血在桌面上畫出符咒，接著一陣咒語過後，老人就似隱形般的消失，留下地上的一堆衣物，但祭壇上卻出現了一名長著翅膀的女孩。女孩自稱是妮可，她還知道賽特的名字，表示從今日起要跟著賽特，賽特無可奈何，只好先出教堂再說。



由正門走出教堂後，賽特心裡想著，囚犯們說騎士團要在廣場上燒死阿拉伯人，如果事情成真，那可就麻煩了。記得住宅區有狗狗常舉行會議，妮可居然能夠聽得懂狗語，狗老二不防有他，脫口說出在墓園石頭旁埋有寶物。前往墓園果真在石頭下找出兩張空白符紙。



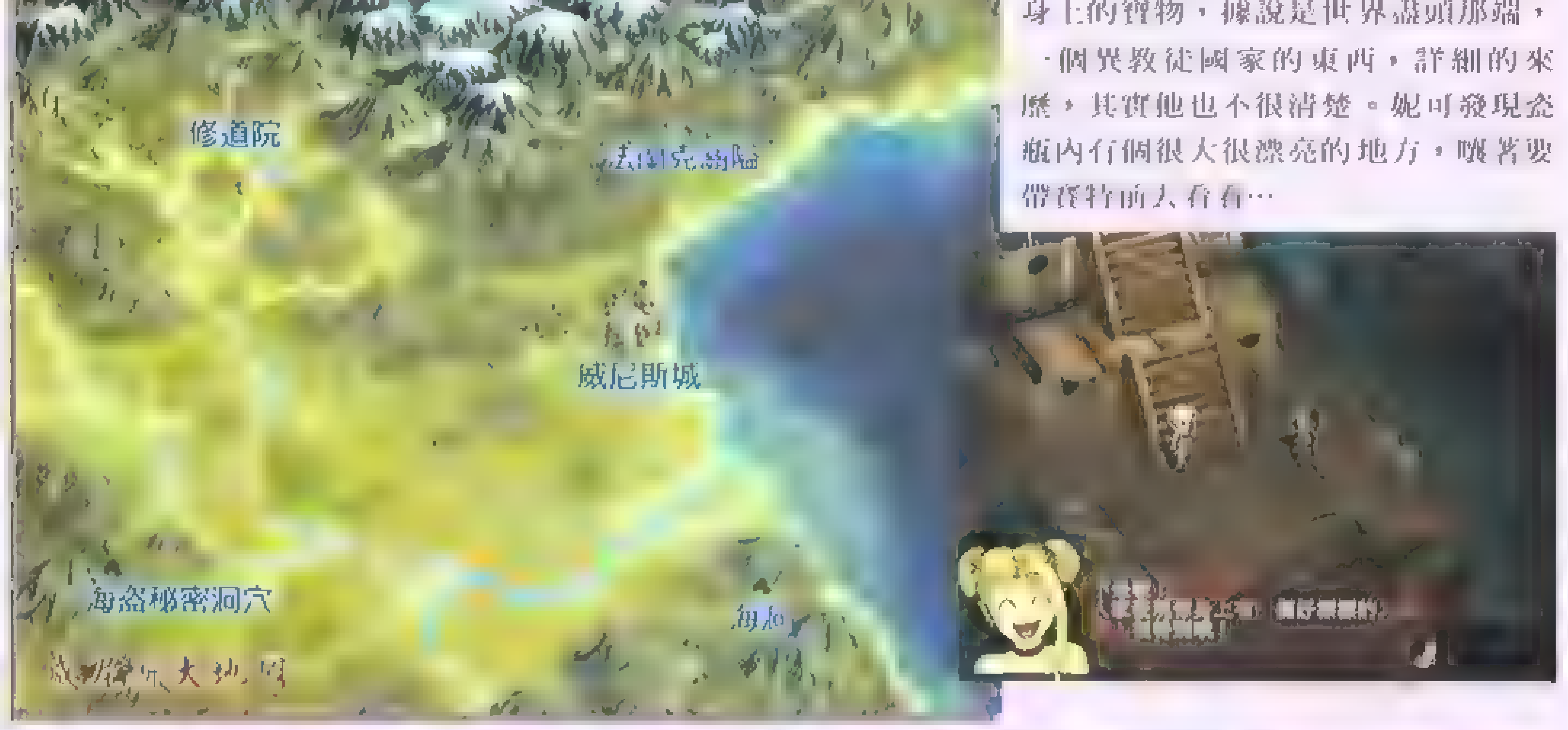
到達廣場時已聚滿人群，阿拉伯人就要火刑了。賽特驚見帶頭的騎士隊長竟是麥爾斯，這下可就棘手，不知四周埋伏多少騎士，妮可能幫得上忙嗎？妮可應聲而出，與賽特拌嘴後又消失，這個舉動引起麥爾斯的詰問，在一番解說之下終於解除了麥爾斯的疑慮，並了解到現場除了他就只有兩個士兵。太好了，情報既已收集齊全，那就動手吧…賽特與妮可聯手擊倒兩名騎士，這讓麥爾斯大感意外，賽特坦言需借助阿拉伯人的航海技術去辦一項任務，所以人是救定了。麥爾斯落敗後，賽特一一替阿拉伯人鬆綁，阿拉伯人哈倫聽聞賽特要前往東方，自告奮勇要當嚮導。只是船隻全被騎士團的人燒了，海盜莫雷表示他們的船藏在威尼斯東南方海岸的一處海洞裡，他可以護送大家逃離此地。

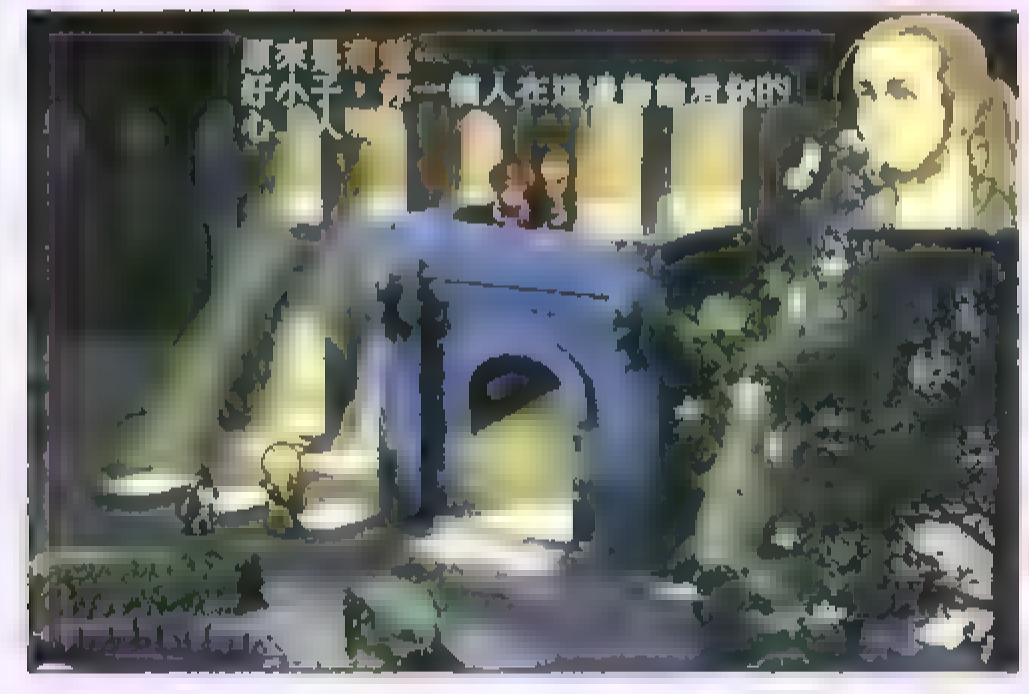




煉妖壺的能力

過往的記憶





進入威尼斯東南方的海洞後，莫雷指出他們的船隻竟是海盜船，船員只剩下他一人，船長和其他的兄弟都已經被燒死了。進了船艙，米雅仔細檢視莉蓮的傷勢嚴重，必須讓她好生靜養才行。人事已盡，剩下的端視她自己的求生意志了。賽特望著莉蓮，心中升起一股歉意，並跌入與莉蓮的過往記憶…

賽特想得出神，完全不察哈倫和波斯人阿丹的叫喚，兩人得知恩人的人名之後，終於想起賽特是法蘭克的騎士。這時，莫雷跑進船艙嚷道，船上沒有航海圖，恐怕難以出海。航海圖通常都由船長隨身攜帶，可是船長已被燒死了…莫雷聽教士們說過，會把所有異教徒的隨身物品，集中放置在修道院裡，最後再一起焚毀。修道院位於威尼斯的西北方原野中，但不知航海圖是否已被燒毀了。賽特決定，航海圖由他去找，餘者則盡量蒐集食物和飲水，待他回來就出發。莉蓮託予米雅照料後，賽特乃走出船艙。爬上甲板時，妮可現身指說賽特身上漂亮的大瓷壺，這是賽特從小就帶在身上的寶物，據說是世界盡頭那端，一個異教徒國家的東西，詳細的來歷，其實他也不很清楚。妮可發現瓷瓶內有個很大很漂亮的地方，嚷著要帶賽特前去看看…

壺中世界



賽特尚未弄清楚，即被妮可帶進了壺中世界，眼前有塊大石碑，賽特見刻有一塊塊方形的奇怪文字：「世外悠悠隔人間，不忍悽悽亂世煙」，署名煉妖壺壺中仙。石碑底下尚有一行字：「使用此壺者，可與妖魔訂立契約，支使加入之妖魔，其力無窮，願使用者慎之。」當下，中國瓷瓶已煉化成煉妖壺，此後利用靈契可使怪物立下契約成為同伴。沒想到一個瓷壺竟然隱





藏這麼多祕密，和賽特要前往的東方可有關連？亭中找到妮可，與她一起由石碑旁的光亮之源出去外頭，被妮可耽誤了不少時間，得盡快到修道院找航海圖才是。

修道院

進入大廳左方有一寶箱上了鎖，旁邊似有旋鈕開關，按下後發出一節樂音，似乎與前面的地板有關連。眼下的地板可以發出樂音，只要按照所聽到的音樂，觸動正確的地板讓原音重現就能打開寶箱。其對應關係如下：

寶箱	6		2
		4	
寶箱	5		1
7		3	

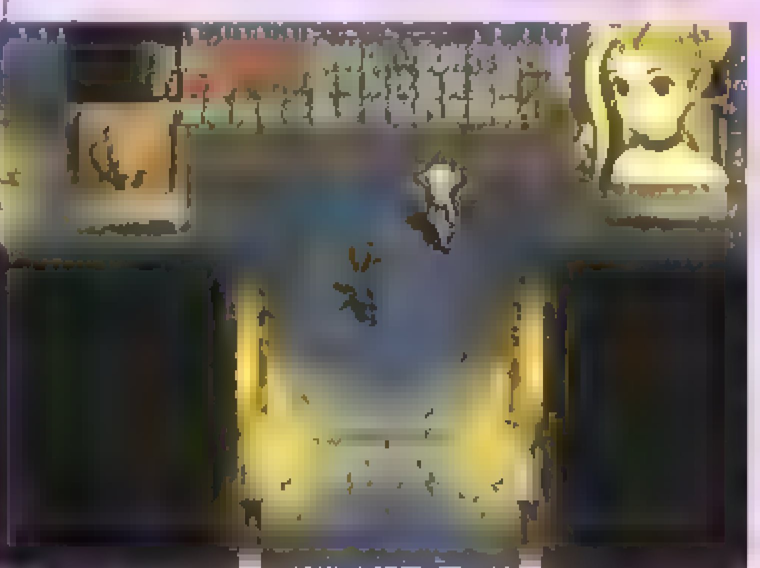
第一次所聽到的音樂為「533　422　1234~555」，正確觸動相對應的地板之後，左上角的寶箱會開啟，拿取還魂丹的同時，下方的寶箱會同時出現。第二個寶箱上頭有組數字：「1155　665」，自行理出下一音節「4433　221」之後（小星星的旋律），利用地板再奏一次兩個音節，寶箱打開可得空白符紙。由大廳右方的門進入到底層，經過懸吊的木橋進入地下洞天。



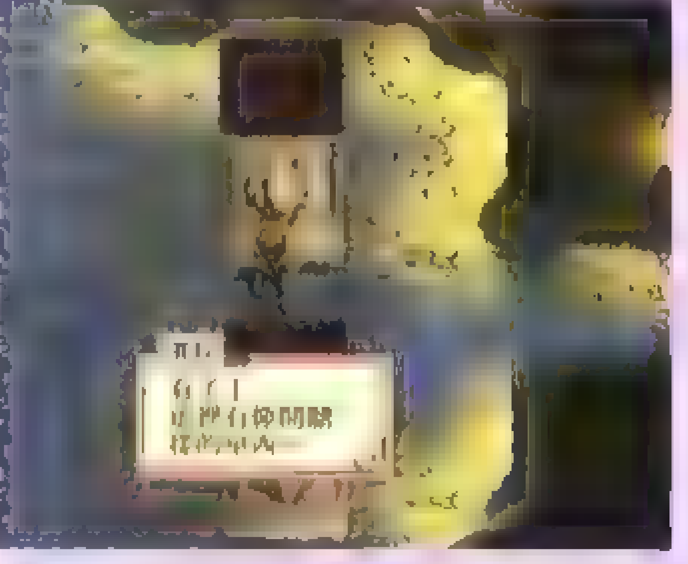
地下洞天

往中間走道到四個石柱前方，妮可現身指出左下方的石獅子附有魔界商人，可以普通銀幣向牠購買稀奇古怪的東西。石獅子為感謝人類光顧，特致贈五個靈界指標。石獅子所在的左、右方走道盡頭各有牢房，左方關著的倍姬請求賽特拯救。聽聞僧侶說過，外面那四隻石獅子裡頭，有一個是地牢的祕密機關，可以打開全部的牢門。賽特在右上方的的石獅子找到一個開關，可是動也不動。忽而發現旁邊有字：「凡欲開此機關者，請凝視石獅之眼，心中默念魔鬼的密碼。」又是跟魔界有關，那就猜猜看吧：

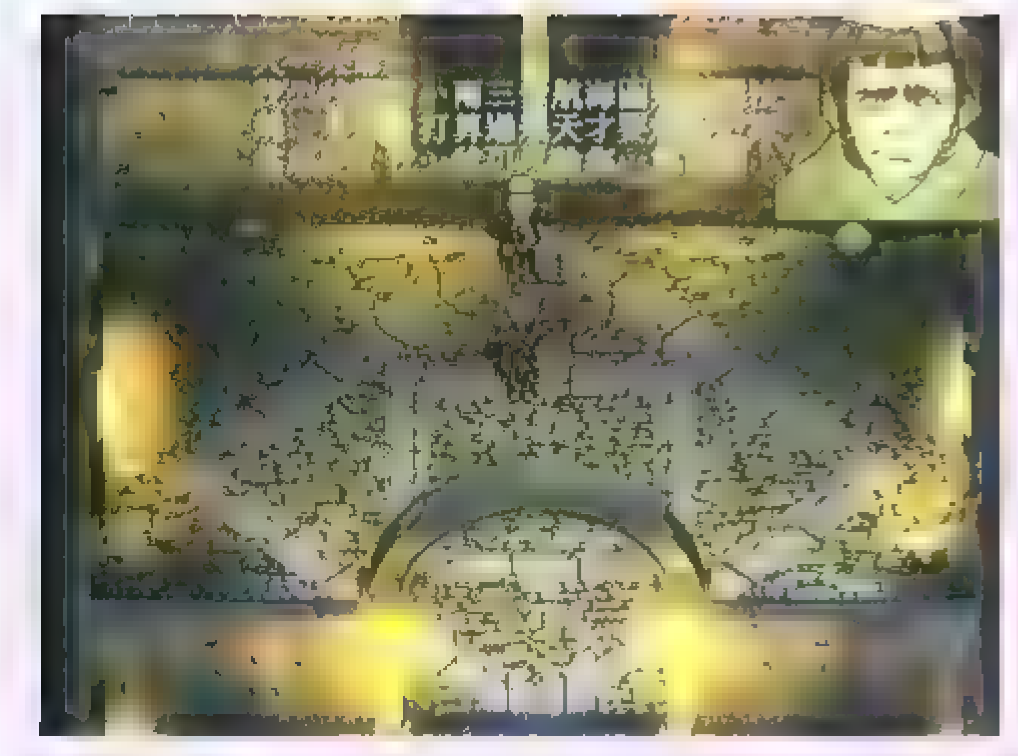
1. IX　IX　IX
2. VII　VII　VII
3. VI　VI　VI　　正確答案



賽特猜對後，牢門終於開啟，一干女囚也步出牢房，紛紛向賽特致謝。賽特問道異教徒的東西可知道放何處，據凡妮莎所言，值錢的東西，修道院院長都會自己拿去用，也許應該直接去找他。潔西卡和貝絲姊妹致贈一把祕密鑰匙，這是她們在威尼斯家中一個奇怪的地下通道大門鑰匙，裡頭可能藏有寶物，不過也有怪物躲在裡面，所以無人敢進去。如果有興趣可以前往看看，她們暫時不敢待在威尼斯了。



再往中間的通道前進，直到走出戶外的石橋時，橋頭有一把封印之劍，拔取後的封印之光可以存檔。跨過石橋到



盡頭碰見修道院院長，二話不說即開打起來。戰後，院長交出航海圖，另有異教徒的六芒星陣，接著如獲大赦的跑開了。妮可說六芒星陣是可以和魔界交換妖魔的寶物，只要使用煉妖壺即可將所提到的妖魔和魔界做交換。賽特因此領悟了煉妖技法。

召喚姆斯比爾

走出修道院時，麥爾斯已率領大批騎士趕到，想來必是修道院長跑人通風報信的，這下恐怕難逃麥爾斯的圍剿。妮可現身後，嚷著要找幫手來，結果召喚出姆斯比爾，這是撒旦大人手下的一員大將，

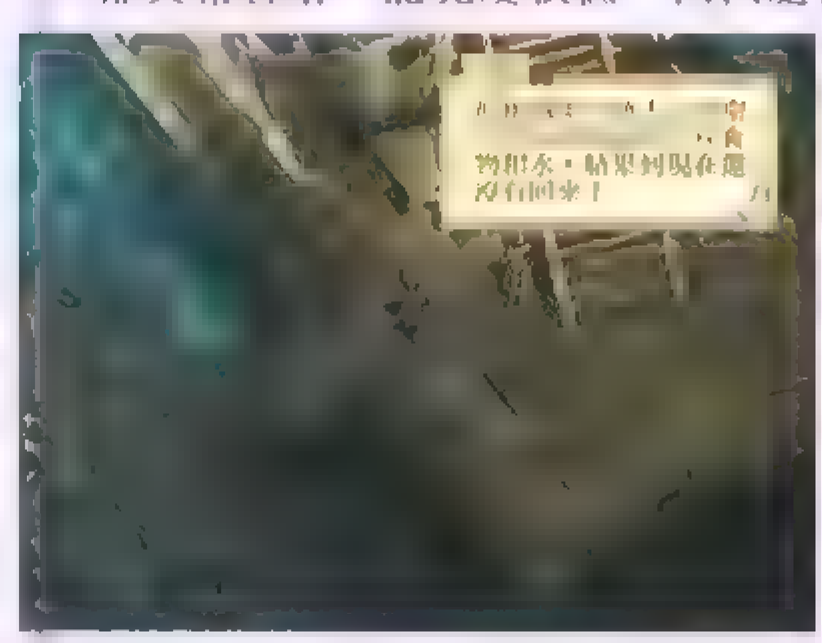




但這下子可更坐實了賽特是與魔鬼撒旦一夥的指控…不管這麼多，還是向海盜船準備出發了。潔西卡與貝絲的家位於住宅區的運河畔，也就是賈西家的隔壁，在屋內使用祕密鑰匙即可打開密道入口。這處地下走廊很長，內中可取得薩登前環、空白符紙、靈界指標、教皇手套和銀項鍊。只不過，怪物也很多、很強就是…

海盜秘密洞穴

回到船上時，莫雷急著說道，兩名東方商人前去西南方的海盜祕密洞穴尋找食物和飲水，但卻一直不見回來，於是賽特決定前往察探究竟。洞穴內部異常昏暗，能見度很低，但四處倒真有不少財寶，內中有地炎玉寶物。到得洞穴盡頭，只見哈倫和阿丹又被綁了，原以為他倆只是迷路，不料洞穴已被怪物佔據，他們進來尋找食物卻差點反被怪物當成食物。說話間，背後傳來怪物的聲響，賽特與妮可擋住怪物弒肉妖的攻勢，催促二人儘速離開洞穴…怪物死後得到硃砂神筆。



啟航



回至船上時，阿丹、哈倫二人早已安全回返，既然航海圖已拿到手，那就立刻啟程出發吧！莫雷提醒說道，開船是沒問題，但阿丹二人遭怪物這麼一搞，食物和飲水都沒能準備妥當。賽特聞言語出驚人，那就一路充當海盜，只搶食物不搶金錢就是了。恩公既已開口，眾人豈敢不從？那就各就各位，馬上出海吧。臨開船前，莫雷不忘再用落石將洞口擋住，則能阻斷騎士的追殺。賽特向莫雷表示，船隻航行時，他想一路觀看海面動靜，莫雷於是將他引至頂層甲板上，船隻隨即緩緩駛出。



待續



移花宮巨變

花月奴隨同江楓從移花宮逃出時，懷抱著一對孿胞嬰兒，不幸途中遭移花宮邀月和憐星兩位宮主攔截，兩人因愛生恨要置江楓夫婦於死地。江楓爲顧及花月奴與兩個幼兒，誤中兩位宮主「移花接木」毒手…江楓臨終時嘆道，大概只有燕南天的「嫁衣神功」能夠對付移花宮的「明玉訣」了…

江楓夫婦雙雙殉情之後，留下一對嗷嗷待哺的幼兒…移花宮大宮主抱起其中一名嬰兒，二宮主則用刀在另一嬰兒臉上留下刀痕，來日便以此刀痕爲記，資爲識別。兩位宮主計劃讓兩個男嬰分處不同的環境，一個流予燕南天傳授「嫁衣神功」，另一個則親授「明玉訣」。待他日長成，再設法讓他們兄弟倆自相殘殺，以洩心頭對江楓難以釋懷的恨意…

燕南天趕抵時，只見義弟江楓夫婦的屍首橫陳在地，旁邊倒臥一名臉上有刀疤的男嬰，該是江楓夫婦的後代才是。抱起嬰兒的燕南天，循線潛入惡人谷中追殺江琴，此舉被惡人谷中的四大惡人：屠嬌嬌、哈哈兒、杜殺和司馬煙誤以爲前來挑釁，是以設計對付燕南天。燕南天一時不慎誤中陷阱，導致全身動彈不得…四人惡人釐清真相後，甚爲懊悔，不但延請神醫萬春流爲他醫治，並且同心協力的負起教養、授武於燕南天懷中的刀疤男嬰。時隔十多年後…

遊戲全圖

漫遊惡人谷

小魚兒在惡人谷中可是位爺字輩的響噹噹人物，這一日爲了偷學哈哈兒的廚藝，竟然被哈哈兒扔出客棧。拖著一付狼狽像，在客棧外偏偏被魏氏兄妹撞個正著，這可有損魚爺的威信…魏無心與魏晶靈兄妹初到惡人谷，不識惡中之惡的魚爺。聽說他們的父親魏無天遭親伯伯魏無牙暗算而傷重不治，屠姑姑因識得他們的娘親才收留他們。依晶靈之言，屠姑姑似乎不太喜歡魏無心…



魏晶靈說要找屠姑姑去，與魚爺約定之後，獨自離去。魚爺逛至廣場，隨手一抓，逮個倒霉鬼鄭家臉面，就地考起惡人谷的淵源聽完歌功頌德之後，在屠嬌嬌的化妝閣裡請過安，提醒魚爺本月份應到杜殺家裡學武…在西邊壞人住所裡取得小行血藥，惡徒丫邱原搶了漢商的夜明珠，但懷疑被谷口的塞外老駝黑吃黑了…杜殺道場位於僻巷，入屋向杜殺習得「血殺刀」第一重，杜殺並要魚爺到後山去練練，改天要考試的。仔細聽完杜殺所說提昇「血殺刀」的方法，並吩咐等練熟了再來找他。

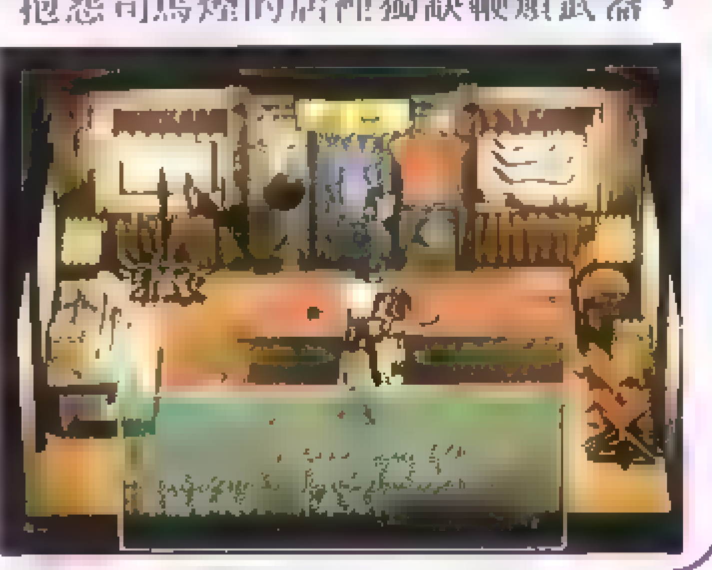
來至木橋前，瞧見好勇熊肩男和鬥狠虎背男槓上了。兩人向萬神醫求治，但萬神醫卻要他們先確定是誰先動手，豈料誰也不承認，於是一邊流著血，一邊互相指責。魚爺逮到機會，可得整整他們…



1.嚇唬他們－得經驗值15
2.警告他們－沒完沒了
3.勸服他們－沒完沒了

不愧是萬春流神醫的藥廬，屋前都可撿到不少掉落的藥材。藥廬中有一藥罐子伯伯，長年受到萬神醫的細心照料，但卻似乎毫無起色…萬春流跟魚爺聊上一陣提煉丹藥的話題，也允諾魚爺往後可到他屋裡治點小傷，並自行拿取煉好的金創藥，他會放在鐵盒中的。

水車站旁有司馬煙所經營的武器舖，司馬煙對魚爺不很耐煩，向他請教單挑四川唐門的戰鬥秘訣，他倒是說得挺帶勁，但一提起購買武器、防具，卻又遭來一陣搶白…就算魚爺願出兩倍價錢，恐怕也改不了拒絕往來戶的事實了。舖裡有位客人乃靈蛇鞭傳人，抱怨司馬煙的店裡獨缺鞭類武器，可否幫他找一件來呢？這事兒肯定有好處，魚爺得留意一下。走出惡人谷後，先到後山去練練功夫吧。





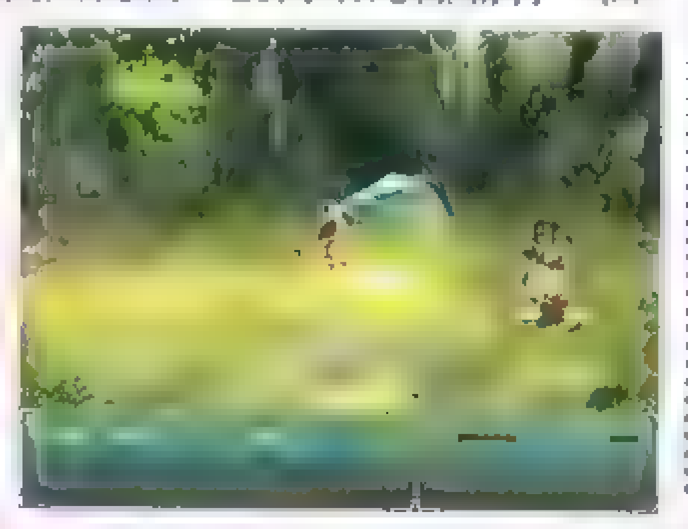


沿著山徑可撿拾不少藥草，此地同時也是鍛鍊「血殺刀」的好去處。後山小徑常有猛獸出沒，功夫尚未練到家之前，不宜冒進。只要練到第二重，即可回去找杜殺交差了。

回到僻巷時，杜殺遠遠的瞧見魚爺，命他進入屋內收拾一隻老虎…魚爺被迫在屋內與老虎折騰了老半天，最後還是設計讓杜殺親手宰了老虎。杜殺對此甚爲惱火，當即下了永久的禁足令…杜殺這兒不好玩，再去找屠姑姑看看有無新鮮事…屠嬌嬌擔心魏氏兄妹到後山練功，老半天卻不見返回，這才讓魚爺前往探探。先回到哈哈兒客棧，上樓到魚爺的靜思處休息休息…說來也怪，魚爺沒事擺了兩個大鐵箱在房裡做甚？打也打不開…



魚爺到了後山，見著魏氏兄妹倆，話不投機惹得魏無心要替天行道，除去魚爺這個人間禍根！魚爺哪肯輕易接受挑戰？但因欠著魏大妹子一個承諾，今日就依她之言，姑且與魏無心過兩招，以挫挫他的銳氣…魚爺新近練就的「血殺刀」初試啼聲，魏無心敗後，恨恨的獨自離去，恐怕這樑子結深了。聽魏大妹子說道，這傢伙專喜歡找人挑戰，且向來死纏爛打，直到對方受不了而告饒爲止。這下子，魚爺怕無清淨日子好過了…

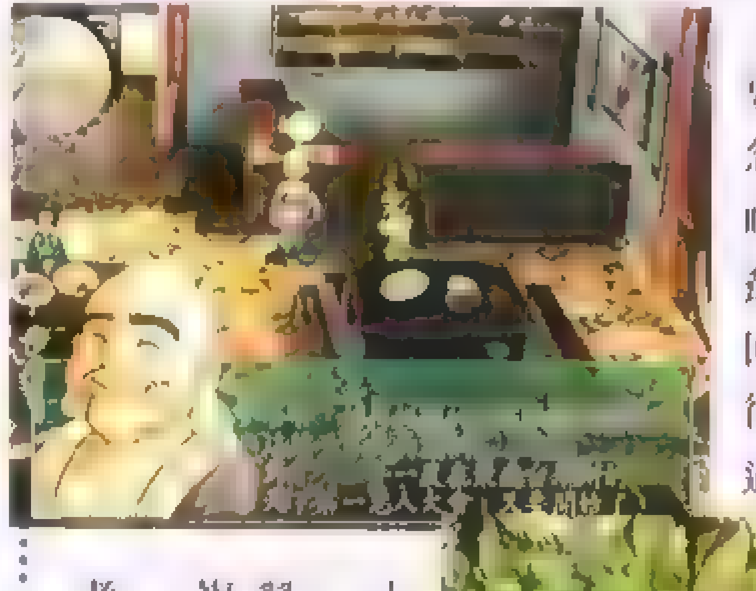


回到屠嬌嬌化妝間時，不見屠姑姑人影，反倒是魏晶靈腳程奇快，這會子已回到屋裡了…鬧了半天，原來是屠姑姑所僞裝的，爲了試探魚爺的劣根性是否堅固…魚爺趁機向她討教開鎖技能，好去捉弄司馬煙。但聞欲學開鎖技能，先得有金鑰匙，據說屠姑姑將之藏於惡人谷入口的大石下。惡人谷入口即是惡人谷谷口，經山水車站即可到達。在谷口推開巨石後，果真取得金鑰匙，之後經過惡人谷牧場即可回到廣場。



再回來時，又不見屠姑姑蹤影，還是先回哈哈兒客棧瞧瞧。進入客棧與哈哈兒哈啦一陣得贈「笑佛經」。

又聽說一年一度的「天下第一惡人大會」就要在聚惡台開鑼了，今年多了魏無心這匹黑馬，恐怕會打破魚爺蟬聯多屆冠軍的僵局了。爲此，哈哈兒可是押了大寶…又聞萬春流正在找魚爺，既然屠姑姑不見人影，那就先去瞧瞧萬神醫有什麼新玩意兒。



來至木橋正要進入藥廬時，忽遭萬春流大聲喝住，當場要魚爺在屋外默背上回所教的歌訣。待魚爺勉強背誦過後，又歷經抽考、複習、小試、隨堂測驗、課前預習…魚爺忍不住煎熬，一腳跨進了藥廬。萬神醫接著又要他泡藥澡，但得自己先找藥引子。萬春流指出，後山有花名滿堂春、果名多心果、草名馨香草三味藥引，用之泡澡可抗毒物，接著又指點「點血截脈」。

妙手神偷



魚爺在後山小徑採得多心果、歧道有馨香草、東峰有滿堂春，齊備之後，再回藥爐找萬春流。回到藥爐，依萬神醫指示，分別將三種藥引放入藥缸，再依次浸泡過後，魚爺的抗毒+30、防禦+8、生命+20。眼下無事，再去找屠姑姑看看。

屋裡仍然只有魏晶靈，不過，這次是真的…聽說魏無心也加入了惡人大會，她因擔心哥哥爲了求勝，計畫什麼計謀陷害魚爺，提醒魚爺多加小心。同時，她也請求魚爺能夠饒了哥哥一命，讓魏無心順利獲勝，取得第一惡人名號，好爲父親報仇…

屠嬌嬌進屋後，見魚爺已取得金鑰匙，當場傳授開鎖技能，並給予「開鎖秘錄」一冊。接著要魚爺取來材料，另可教授「易容術」。材料分別是：後山的橡樹汁、聚惡台附近的沁心蘭、找塞外老駝雕一幅臉模子、再跟萬神醫要些化顏粉，四樣東西湊齊以後，再回來找她。



魚爺依言先在後山西峰取得橡樹汁，另在聚惡台擂臺邊的草叢拔得沁心蘭。再回到惡人谷牧場時，於停廄間的鐵箱內取得200銀兩和一件爵衣。塞外老駝道具屋內找到塞外老駝，他以司馬煙的破甲刃交換代製臉模子爲條件，事成之後，也可在他店裡購買道具。爲了幫助魚爺能順利換來破甲刃，塞外老駝遞給魚爺一本「妙手秘譜」，若能學得妙手訣竅的話，當可替他摸來…既如此，那就去找司馬煙下手囉。



到了水中站的武器舖裡，魚爺一反常態，開口向司馬煙「借」破甲刃，司馬煙反指塞外老駝屋內灶中藏有夜明珠，若能幫他偷來，不僅破甲刃可以奉送，還可註銷拒絕往來戶的記錄。司馬煙還提醒魚爺，應該先到客棧去摸瓶好酒，再到屠嬌嬌屋內的梳妝臺找點迷藥，最好再以破甲刃爲幌子，先將塞外老駝灌個不省人事才好下手。

魚爺先到客棧觀風望勢，趁機在櫃臺上摸到一瓶酒。接著到屠嬌嬌屋內闖空門，順利在梳妝臺摸到迷藥。再回到牧場找塞外老駝，魚爺亮出破甲刃後，老駝高興得吩咐魚爺到聚惡台附近取一塊櫸木，他會依約幫忙做臉模子的…爲了慶祝「妙手」旗開得勝，魚爺趁勢猛向老駝灌迷湯，待他醉倒之際，悄悄由灶中取出夜明珠。趁著塞外老駝醉不省事，立即將夜明珠給司馬煙送去，購買新武器和防具之後，再到聚惡台取櫸木。經過聚惡台小徑和彎道，終在空地上找到一棵櫸木，隨手砍下一截即是。







逍遙高手

回頭時，瞧見魏無心遭萧芯、苦面兒和臧地龍幾個小無賴圍住，待到親見魏無心一掌劈死山豬之後，三個無賴反過來跪地求饒才免一死。魏無心收了幾個「心腹」之後離去，幾個無賴竟將矛頭指向魏晶靈，既對付不了魏無心，索性拿他妹子開開心…這話傳進魚爺耳中豈肯善了，狠狠發作一頓過後，硬塞毒藥餵他們吃下，並交代他們每月須得向魏晶靈報到一次，因為魚爺會將解藥交給她…



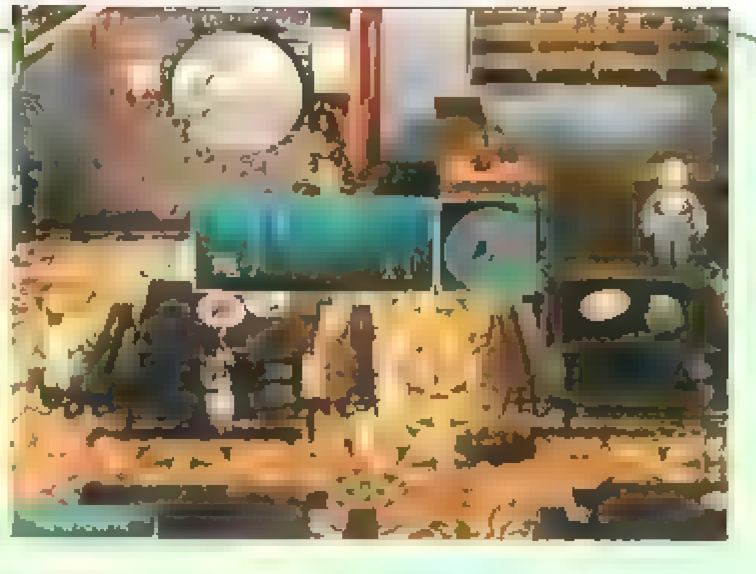
魏無心奪標之心愈盛，恐怕對魚爺也為不利…

回到惡人谷谷口時，萧芯等三個無賴竟輪值看守著入口，他們動作可真快…聽說有個小子要來惡人谷找麻煩，因杜殺不屑與晚輩交手，這才命他們前來駐守。話剛說完，後頭出現邵凌通，自稱是天山逍遙派凌字輩的第一高手，今日要來降妖伏魔。萧芯等人見難得有外敵，自然將此揚名立萬的良機，讓給武藝高強的魚爺了…說實在的，與邵凌通交手過後，魚爺可是信心滿滿，如果這號貨色也算是第一高手，那麼魚爺都可以當上逍遙派的掌門了…勝後得





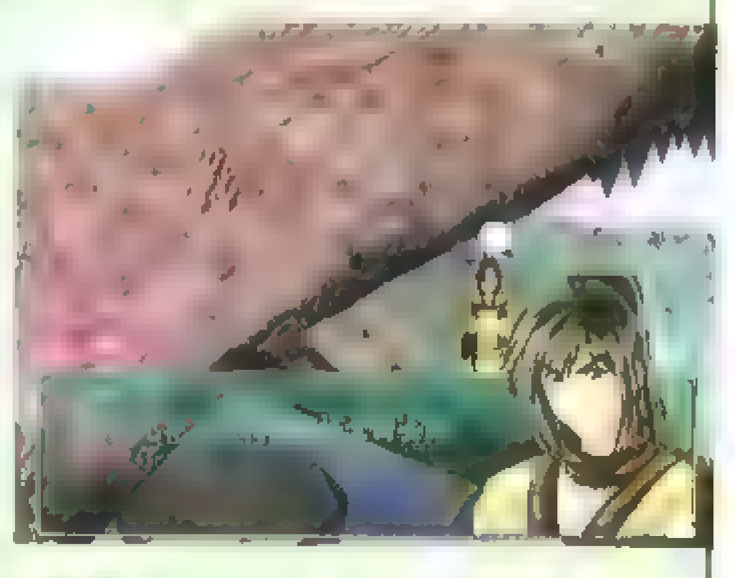
到「長空指法」和一條軟鞭。回到牧場的道具屋找塞外老駝，將櫸木交給他即可製成臉模子，此後也可在他店裡買賣了，再到水車站的武器舖，將軟鞭送給那位賣蛇鞭的傳人，此舉可換得幾顆霹靂彈，這在惡人大會上，應該用得著。



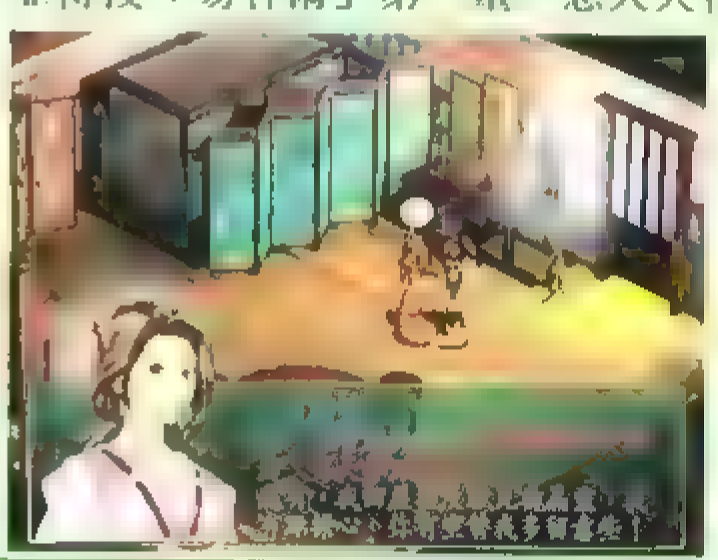
到位於木橋的藥廬裡，開口向萬春流要些化顏粉。不過，須得先到極惡洞拿夜光花來換。聽聞極惡洞裡有地下水流，因恐岩盤不穩，萬春流透露在哈哈兒客棧裡有繩索，應可派上用場。魚爺到客棧裡，在屏風前方果然拾得繩索，回到靜思處休息過後再上極惡洞，這時可用開鎖技能打開屋內的鐵盒，裡頭有銀兩。



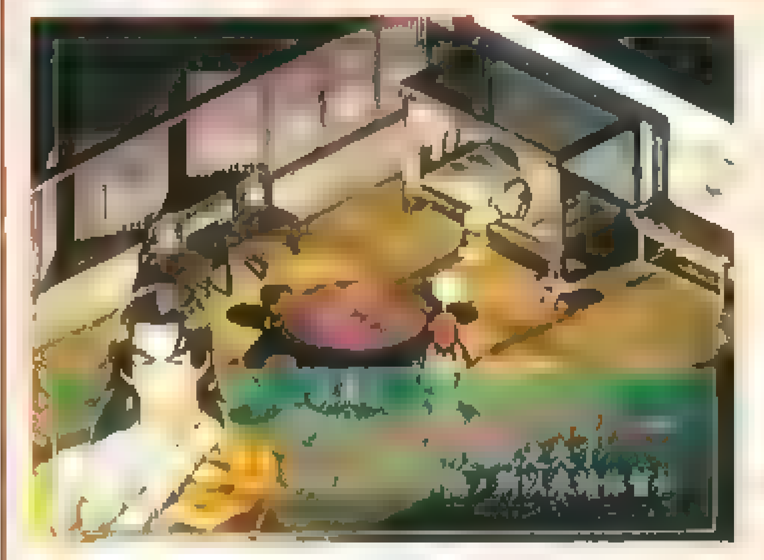
進入極惡洞後，經過石塔拱橋，在橋下可找到夜光花。往前經過分岔點、石塔拱橋可至第一洞，洞內有金創藥。往上經過曲道則進入第二洞，到了山頂瀑布則能由箱中取得「冰心訣」，但瀑布底則無法到達，那是由聚惡台的方向進入的。往回走出極惡洞時，遠遠瞧見魏無心那小子鬼鬼祟祟的，不知幹些什麼勾當…



先將夜光花拿回藥廬給萬春流，不但換得化顏粉，且得到「神農百草經」一本，據聞多多鍛鍊即有能力自製丹藥。諸物俱備後，再前去屠姑姑的化妝間，順利製成人皮面具，並得授「易容術」第一重。惡人大會就要召開了，屠嬌嬌囑咐魚爺要多多練武，早點休息，魏家妹子則要常常安慰幾句。

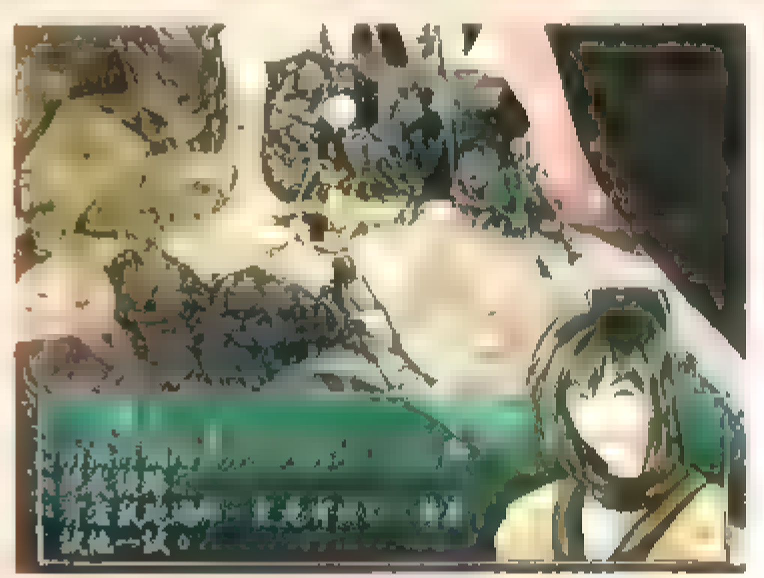


天下第一惡人大會



接著依屠姑姑之言，回到哈哈兒客棧休息，哈哈兒一見魚爺即要他上樓先歇著，待會再詳談「天下第一惡人大會」的事情。魚爺一進入靜思處不久，哈哈兒即隨後跟了進來。他要魚爺明日一早就到聚惡台去報到，否則就視同棄權。因為哈哈兒是大會的主辦人，所以美言嘉獎了幾句，他可是下了很大的外圍賭注…魚爺剛要闔眼，魏無心急匆匆的跑進來請他幫忙，因他兄妹二人在極惡洞練功時，遭遇怪物襲擊，妹妹因跑得慢，所以尚未脫險…說完又急匆匆的先跑開，魚爺只好隨後趕往極惡洞查看，但不知會是魏無心設下的詭計嗎？

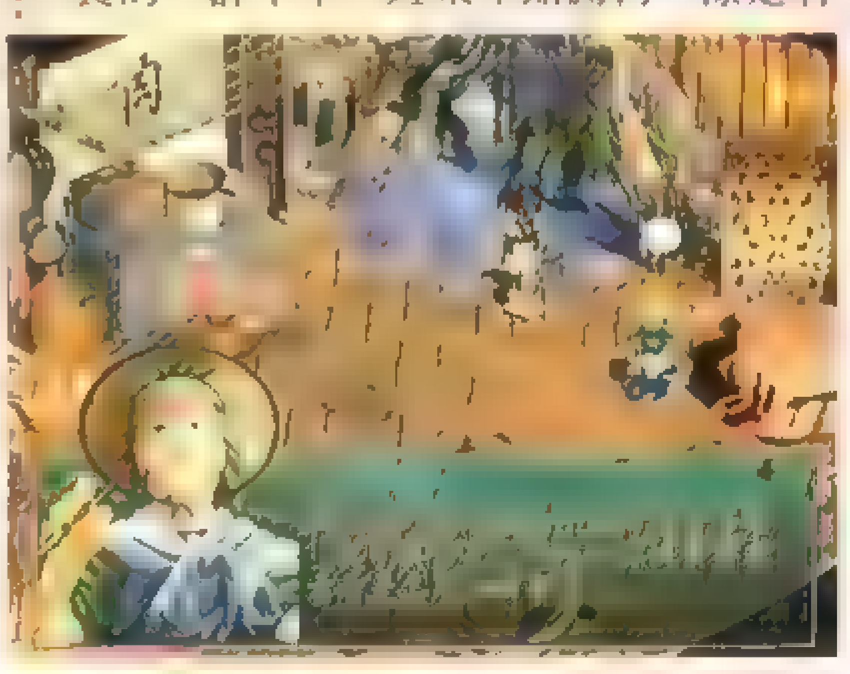
魚爺趕至山頂瀑布時，只見魏無心一人，看來魚爺不祥的預感可是應驗了…遭魏無心所陷而掉落瀑布底的魚爺，原本想用繩索攀爬到山頂，但拋上的繩索卻遭魏無心割斷…魚爺謊稱要自動放棄惡人大會，豈料魏無心即連自己的親妹妹都不相信，又豈會輕易聽信第一惡人的話？魏無心終究是拋下魚爺的生死不顧，逕自趕赴惡人大會了…魚爺不甘心就此餓死在瀑布底端，在領悟「斷嶽斬」第一重之後，還得找找有無東西可充饑…由瀑布底往左到第三洞，魚爺瞧見有老鼠鑽出洞口，終於發現有通道可回到聚惡台。



慕容九

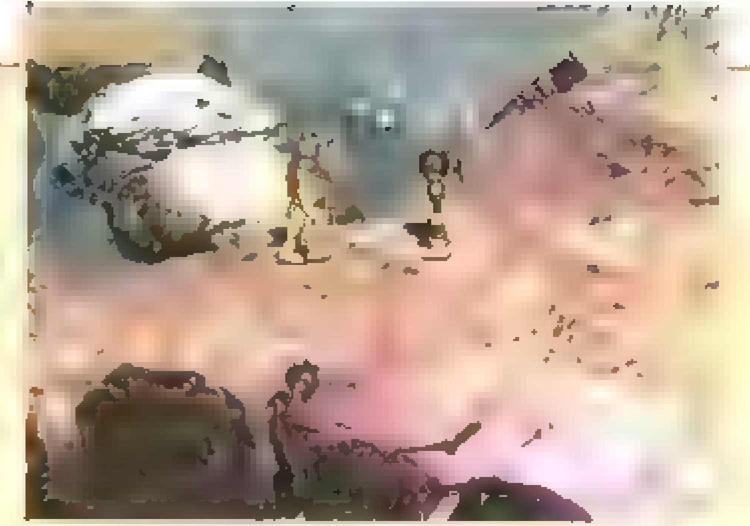
鑽出聚惡台時，適時趕上惡人大會的晉級準決賽。魏無心目前尚無敗績，而魚爺則必須先與蕭芯等人交叉比賽以取得資格。先找場邊的萬春流醫治過後，魚爺立即下場比賽…魚爺不負眾望擠進總決賽，再來就是將摔落瀑布底端的一股怨氣，加上本息全部還給魏無心，勝後得到「療傷心法」。

魏無心未能奪得第一惡人美名，隨即施以煙幕遁去，但遭屠嬌嬌適時攔住，若是就此不告而別，妹妹晶靈會何等傷心？哈哈兒對於屠嬌嬌又收服一名熱血青年頗感高興，於是大擺筵席請客…魚爺稍[illegible]塞外老駝不知何故未出席宴會，這就溜出客棧，前往瞧瞧…酒過三巡後，老駝提及在藏外高原所牧養的一群牛羊，近來不知為何，像是著了魔，莫名其妙死了大堆。魚爺當下自告奮勇，立即為他跑趟，去查看怎麼回事。



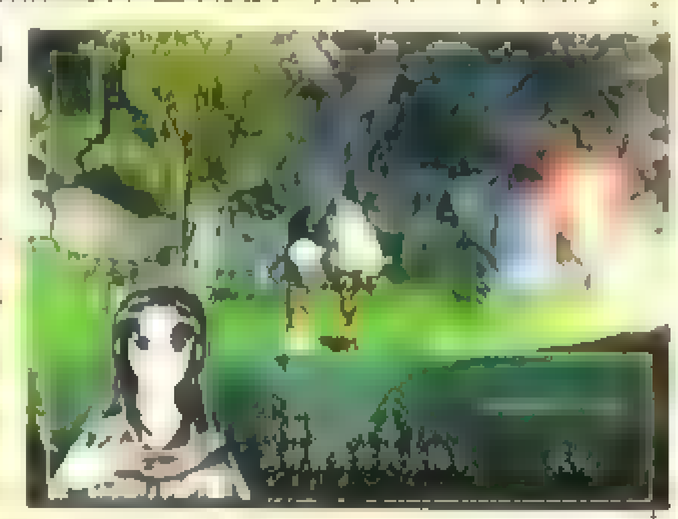






牲畜死亡之謎

進入放牧區後，看見牛羊身上有蛇咬的痕跡，得採樣回去給萬神醫檢查才是。割下一隻羊腿後，回到惡人谷谷口遇見晶瀛神色慌張的跑來…谷裡的人全都突然中毒，晶瀛也不例外，急著將訊息帶給魚爺，接著也不支倒地…魚爺將晶瀛帶回萬春流的藥爐，據神醫所言，酒席一散，大家全都暈眩倒地，他叫晶瀛前往通知魚爺。因為晶瀛在席上極少動筷子，所以微毒能夠撐到最後才發作，而魚爺因自幼浸泡藥澡，這才能倖免於難。



萬春流猜測是由飲水中下的毒，晶瀛心知是哥哥在搞鬼，萬春流也猜出是魏無心在極惡洞的地下水源下毒，因此交給魚爺一顆清淨石，此石專能吸收各種毒素，要魚爺帶去放入水中即可。由聚惡台的地底通道前往瀑布底，果然瞧見魏無心正在水源下毒，這小子確實欠扁…魚爺狠狠發作一頓過後，魏無心憤世嫉俗之心愈盛，他坦言早已投入碧蛇神君麾下，自然是有恃無恐。

雖經魚爺一番勸解，魏無心仍然撕下母親留下的絲絹，留一半要轉交給妹妹晶瀛，意味今後恩情兩斷，魚爺義憤填膺，也警告他別再踏入惡人谷一步…待魏無心離開之後，將清淨石丟入水源，立時就滌清水中毒素，該回去向萬神醫報喜了。萬春流聽完魚爺回報後指出，碧蛇神君住在毒海，乃用毒高手，魏無心害人的本事，只恐怕會大幅增進了。





旅立

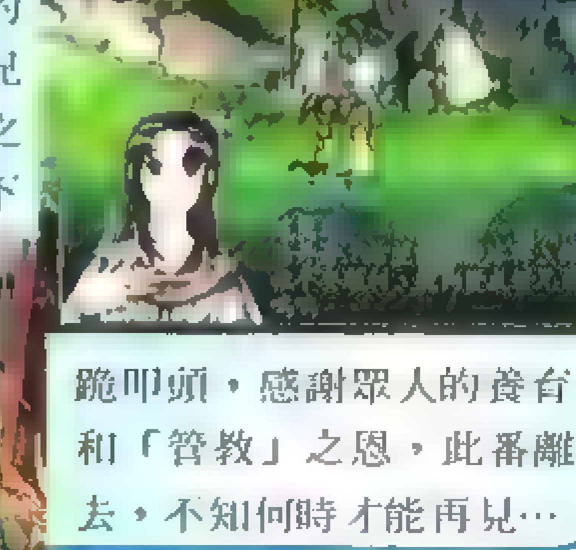
話題一轉，問及魚爺可否瞭解自己的身世？魚爺回憶五年前一日夜裡，有個神秘人將他從睡夢中抱往屋外，告訴他父親叫江楓，仇人是移花宮，但神秘人看來也是女的，該不會是移花宮的二位宮主？萬春流提及燕南天於十多年前，為了追殺江琴來到惡人谷，但屠嬌嬌、哈哈兒、杜殺和司馬煙四人誤為前來尋仇，是以佈下重陣將燕南天打成重殘至今，此事純屬誤會而起。十多年來，燕南天在萬春流的悉心照料之下，似乎並無起色，可惜未能親授小魚兒神功…說來江琴才是小魚兒的仇家，魚爺雖有心為父報仇，但如何才能走出惡人谷呢…說話間，忽聞屋外傳來屠嬌嬌的叫喚，意謂要放魚爺出谷，要魚爺立刻前往客棧，因眾人正等著…萬春流因不願見離景傷情，叫魚爺自行前去。



魚爺因得到萬春流多方照顧，想在離開之前為他做點事，以資回報。萬春流提起在不良書齋有本「玄玄靈藥經」甚為中意，看看能否幫他借來。不良書齋就位於惡人廣場，魚爺一番舌燦蓮花（智力至少40以上才行），終於順利借得「玄玄靈藥經」。將此經書帶去給萬春流，魚爺經驗值+80。



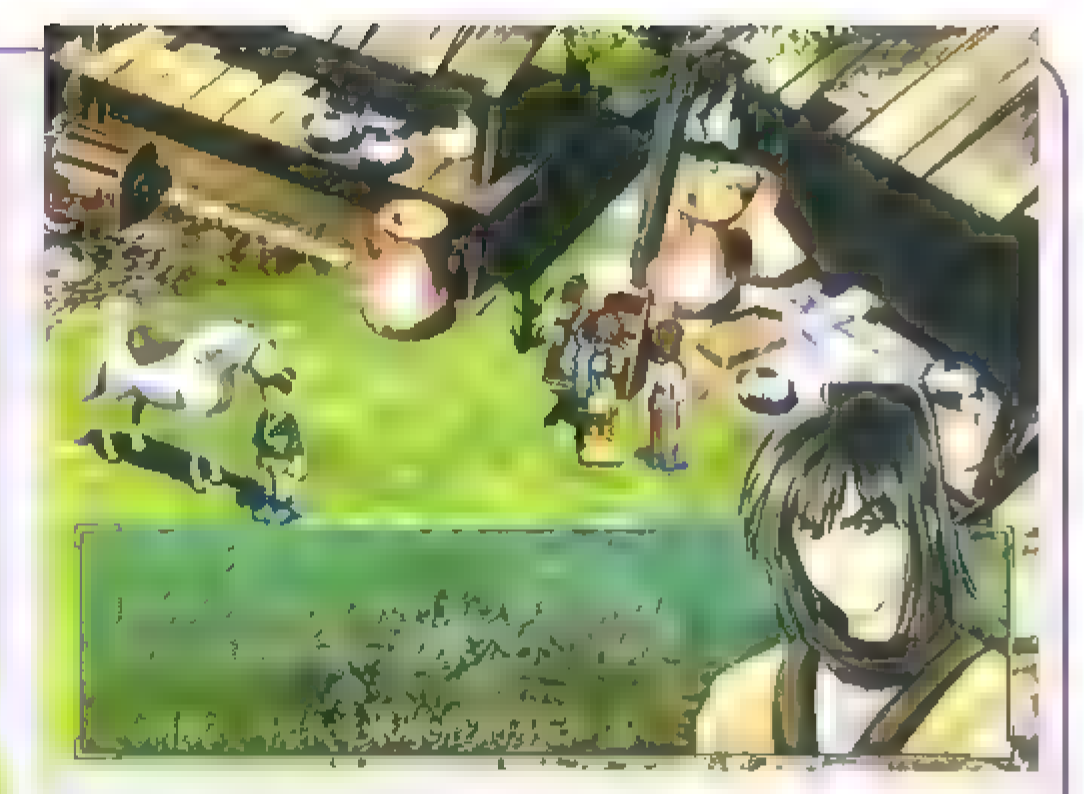
進入哈哈兒客棧時，眾人已擺好宴席候著。杜殺直言要送魚爺出谷，魚爺假意裝成不情願，眾人則是緊張得勸得更為殷勤…事已至此，魚爺不走反倒顯得矯情。於是乎，在眾人一片歡呼和鞭炮聲中，魚爺正式、隆重、安份的離開了惡人谷…來至谷口，巧遇獨自飲泣的魏晶瀛，魚爺交給她半條絲絹，並告知魏無心的去處，又交代了蕭芯等人的解藥給晶瀛，晶瀛則送一只狼齒給魚爺，希望魚爺跟無心的誤解能冰釋，成為好兄弟。晶瀛回轉谷中之後，魚爺遙向惡人谷下跪叩頭，感謝眾人的養育和「管教」之恩，此番離去，不知何時才能再見…





藏女桃花

經過放牧區、分叉路、雜道、要衝、大路、迴廊可達藏外高原東，往前先進入藏海村。藏海村西有幾位邊疆女孩戲耍放牧，其中有位女孩叫桃花，熱情邀約魚爺到她帳中喝水洗臉。魚爺玩性大起，訴說自己慘絕人寰的身世，桃花安慰他暫且住下，再從長計議…魚爺可不是省油的燈，玩它一玩還不定誰吃虧呢！

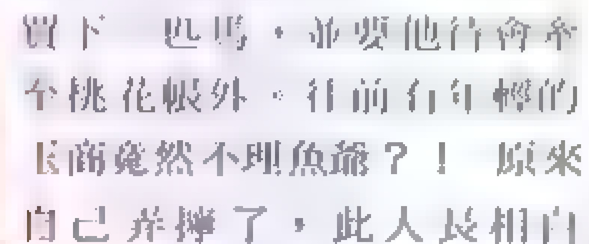




在桃花的帳篷中睡了一夜，早上醒來時卻不見桃花蹤影，於是獨個兒走出帳篷到村中逛逛，此地尚有市集、雜貨店和護具店。來至市集，一眼就瞧見桃花正與漢人行商購物殺價，魚爺一時技癢，很想試試惡人谷那一套在此地管不管用，桃花瞧見了，只一勁催他快回帳篷等著，深怕魚爺吃虧上當。給了五十兩給地上的乞兒，得到樟腦+大蒜=醒神散的消息。



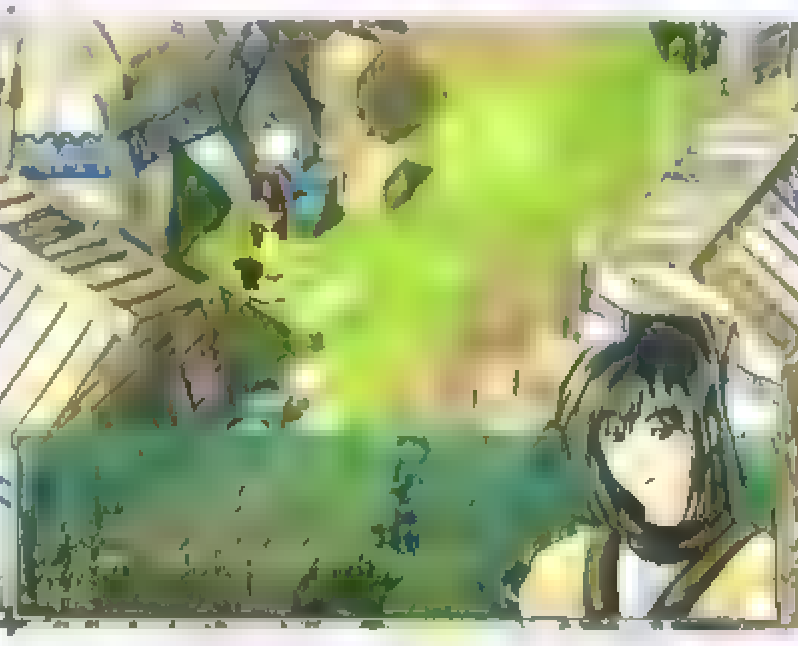
魚爺一口氣自己抬高價錢，向小四子買下一匹馬，並要他待會牽至桃花帳外。往前有年輕的玉商竟然不理魚爺？！原來自己弄擰了，此人長相白淨，活脫是個美人胚子，雖然不是玉商，但女扮男裝的可能性極高…向真正的玉商高價買下珠花，並故意刺激一下旁邊這位「姑娘公子」，那人倒像見鬼似的快速跑開…



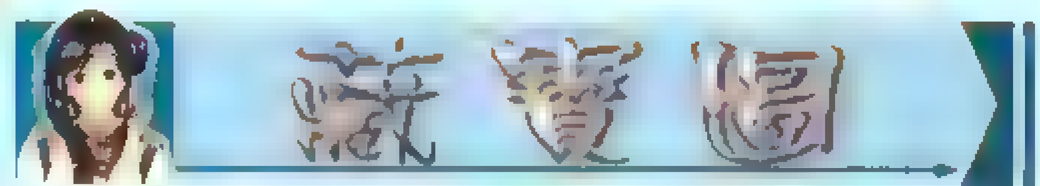
回到桃花帳中，先是遭到桃花一陣奚落，買東西只見殺價的，哪有像他這種自己猛加價的買法？魚爺倒是信心滿滿，剛才以為他上當的人，馬上就要上人當了。說著說著，桃花帳外果然來了一大票人，玉商不僅送來珠花，還呼朋引伴帶來許多好東西，要給識貨的魚爺挑挑。魚爺聽完一陣鼓吹之後，大方的取過布包，並出價一兩要買下所有的好貨…順便再教訓一下這些吃人不吐骨頭的奸商…玉商率人忿忿離去，揚言要找幫手再來找魚爺算帳！



桃花表示奸商強勢欺負藏人多年，今日魚爺總算替藏人出了一口氣，接著頻向魚爺示好…魚爺坦承，初到此地的當晚，他是擔心遭到仙人跳，而非君子之故…豈料桃花以馬兒為聘，今晚就在帳裡等他…魚爺可是進退兩難，大仇未報，豈能沉淪兒女私情？還是離開好了。原想將布包留下贈與桃花，又恐替她惹來殺身之禍…相信桃花在難過幾日之後，必能明瞭他堅拒留宿之情的苦衷。這就由藏海村南邊前往藏海村北，再到官陽道西。







進入官陽道，魚爺立刻將布包財貨丟棄路旁，不料桃花竟然隨後跟來。魚爺躲無可躲，還是明白的回拒了…桃花無奈，只好牽回小白馬，再藉天天鞭打這忘恩負義的畜牲以資洩恨了…往前經大路在彎道上遇見那位「姑娘公子」鐵心男正等著魚爺，意欲索討騙取之物，可惜連同布包一起丟了。鐵心男自稱川中第一高手，今日要收魚爺為徒，好好管教。接著硬要魚爺交手，落敗者須得拜對方為師…「姑娘公子」落敗後竟要起脾氣，任憑魚爺百般要脅，就是不肯依約履行。看來，只好吊到樹上打屁股了…

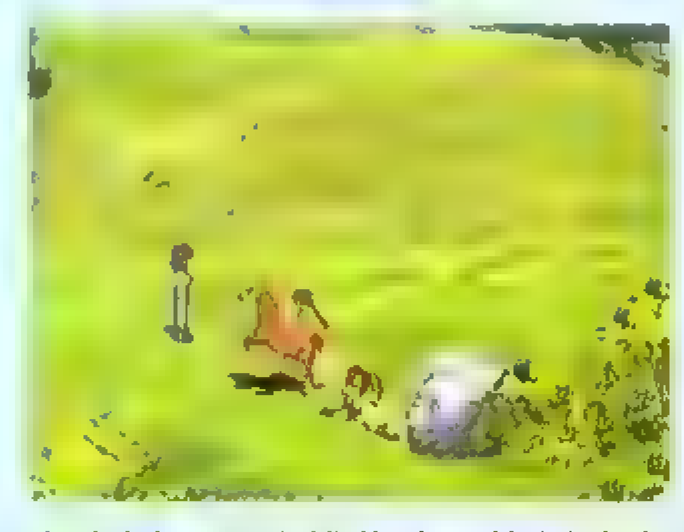


這一招終於奏效，鐵心男不得不叫魚爺一聲師父…可是，另一頭卻出現另一位「徒弟」桃花…桃花這番不是來攪局的，請求魚爺務必跟她回村裡，因為村子出事了。有批強盜進了村子，嚷著要找「姓鐵的小子」，說是為了什麼寶物吧…鐵心男聞言立即要跟桃花回去村裡。魚爺本不想惹上麻煩，但還是跟去瞧瞧熱鬧吧。



在藏海村北，李家馬賊正等著鐵心男，為的是鐵心男身上的東西，但又打不過。既然武力難以取勝，馬賊乃決定耍賴，在鐵心男交出身上的東西之前，每隔一刻鐘殺一名村人，首先要殺的是鐵心男的「相好」－桃花。幸虧魚爺趕到，看來還是師父出手好了…突然間出現一名騎馬的女子，馬賊尊稱她為「小仙女」，並且膽怯的退去了…魚爺想不到自己的徒兒竟有如此朋友，但小仙女張菁似乎也是為了鐵心男身上的東西而來。鐵心男身上到底有什麼寶貝？既是徒弟的東西，算起來也是魚爺的東西，豈可輕易讓人…





徒兒既然有難，當師父的豈能袖手旁觀？魚爺趴在地上爬至張菁背後，點火燒了馬尾巴，馬兒驚嚇狂奔而去，也就帶走了一大麻煩。須速離此地，找個地方歇腳再說，不定女魔頭隨時都會回頭殺來。鐵心男跟著魚爺走時，魚爺順勢摸得「聚財術」秘笈。

二人結伴經由大路、彎道，來至官陽道東。鐵心男一路跑累了，請魚爺先進屋休息，就讓徒弟打點井水給師父解渴。魚爺喝了井水不久，忽覺頭昏腦脹…鐵心男道是不願連累他，所以在水裡下了迷藥。可憐鐵心男不知魚爺在哪兒打滾過，這點伎倆哪逃得過魚爺法眼，一下子就反遭魚爺以屠嬌嬌的特製迷藥迷昏…魚爺正想搜鐵心男時，該死的張菁卻適時出現在魚爺身後。費了一番唇舌，好不容易才暫緩張菁陡起的殺機，張菁明知魚爺要在鐵心男身上搜查藏寶圖，魚爺則算計要拖到鐵心男醒來，二對一較有勝算…張菁看出鐵心男是遭迷昏的，諒魚爺也不致自行脫身，於是叫他到屋外打水來潑醒鐵心男…



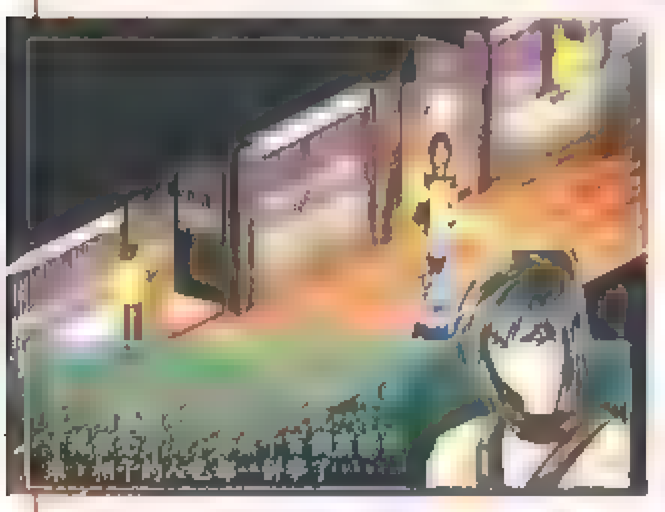
魚爺自己很想知道是何藏寶圖，是以故意用水將張菁衣濕，再趁機點住張菁穴道，讓她動彈不得。接著立即將鐵心男抱往屋外，手忙腳亂進行搜身之際，方纔證實鐵心男是女兒身…鐵心男醒來時，魚爺早由絹帕看到繡的是「心蘭」二字，經過魚爺一番花言巧語，鐵心蘭終也心軟下來…魚爺表示該是分手之際，鐵心蘭因傷心、悲慟過度而領悟「晴天霹靂」第一重…魚爺不忍見她失心瘋，於是駐足查看。鐵心蘭應是得了風寒，前面就是海晏鎮，先找家客棧讓她休息好了。



海宴鎮

進入客棧後，馬廄裡的賴馬證了有私販武器、防具，貨色還真的不賴（先找他把銀兩花在正途，否則上了樓會花得很傷心）。掌櫃的表示客房已滿，即使出價百兩也有困難，看來只好直接找投宿的客人說去。在天字間房裡傳來男女曖昧聲響，魚爺開口以百兩代價情商他們休戰，讓出客房好救人命，哼！他們是在房裡下棋……進了房，先將鐵心蘭安置妥當，意識模糊間竟想起葡萄的味道，魚爺只得溫言相勸，自己去想辦法了。恰巧小二於此時敲門進房，殷勤詢問魚爺需要特別服務否？原來是搞「雞」的，還極力推薦自己的妹子…魚爺請小二去弄兩串葡萄來，小二面有惱色的去了。

出了門在走廊碰巧遇小二而來，接過葡萄並給了百兩賞金，回頭再餵食鐵心蘭。幾顆葡萄下肚後，這會子又嚷著口渴，而且還要羊奶滋補身子呢！看來只得回藏劍村向桃花討點羊奶了。出了房門又碰上小二，敢情他是在此候著銀子？魚爺給了小二五百銀兩，請他好生看顧房裡的鐵心蘭，又賞了五百兩請小二的狐朋狗友喝酒，免得上樓來騷擾。說也奇怪，這客棧怎麼盡住些被蛇咬傷的人？算了，還是找桃花要緊。在帳篷內見著桃花，魚爺表示鐵心蘭很想念桃花…的羊奶，桃花念在魚爺上回也出過力幫了村民，立刻去端了一罈給魚爺，看這情形，桃花真的看上鐵心…男了…



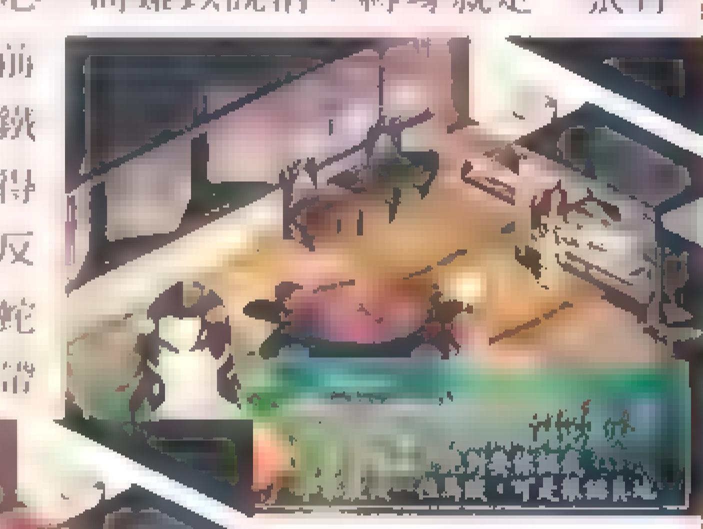
回到客房餵鐵心蘭喝下羊奶，當她喊命，而魚爺正要上前溫她身子的同時，該死的屋樑上卻跳下一隻貓…既有怪貓代勞，那就替她去抓付藥吧。到得街上，見有碧蛇門人鬼鬼祟祟交頭接耳，其中的話題言道，燕南天的藏寶圖在一人身上，而此人目前正在鎮上。又聞閣主門已派遣使者來到碧蛇洞，不知他們指的可是鐵心蘭？看來得儘快將她醫治好，並速離此地才是。到仁心堂抓了一付醫寒特效藥，聽大夫說，已有多位村民被蛇咬傷，應是碧蛇洞的新種毒蛇所致，而且還有大夫被碧蛇門擄走。大夫為了配製解藥，只要魚爺能幫忙取得蛇的毒液，村民就有救了。大夫給魚爺一只「瓶」，這是用來裝蛇毒的。



回到客棧樓上，先將藥給鐵心蘭服下。下樓走出客棧時，迎面撞上一位驚慌的婦人，傷心欲絕的尋找女兒，斷定是被碧蛇洞的人抓去，請魚爺務必幫忙救出女兒。驚慌婦人不僅詳細指出碧蛇洞方位，且是非要魚爺前去不可，臨走時說道，別相信仁心堂大夫裝毒液的瓶子，只要是外地人，他通常都會以此伎倆誘人前去，待中毒時，他可又有生意上門了。真不知海宴鎮的人都在搞些什麼？魚爺再度爬上客棧二樓時，驚見門牆上有小綠蛇印，孩呼小二前來詢問後，小二說是碧蛇印，只要是被碧蛇門盯上的人，其住臥之處都會有此印記，不久就會有碧蛇門人找上門來。小二熱心的喃喃自語，要為魚爺和鐵心蘭二人，準備[illegible]安穩的棺材。魚爺心下盤算，還是趕在天亮之前離去才是。



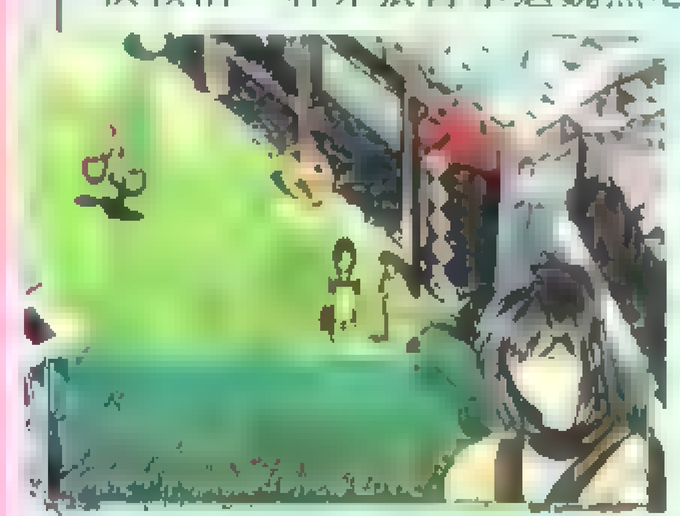
上了樓，但見幾個一臉橫肉的漢子，正在尋找臉上有刀疤的少年…多一事不如少一事，還是趕緊開溜吧。魚爺進入鐵心蘭所住客房，正要背起她時，小心的取出「燕南天藏寶圖」，不料卻遭搶手下的蛇咬了一口而動彈不得，魏無心跟著出現在魚爺的面前。魏無心遍尋藏寶圖下落而不可得，當他正要不利於魚爺時，張菁適時趕抵與師伯開打，靈機一動，魚爺乃高聲喊叫，藏寶圖被魏無心取走！魏無心一時難以說清，轉身就走，張菁則緊緊的跟上前去。解圍之後，鐵心蘭也醒轉了，得知詳情後，義無反顧的替魚爺吸取蛇毒，魚爺決定要帶她一同尋找寶藏，路上彼此有個照應也好。不過，先得搗毀碧蛇洞才行！





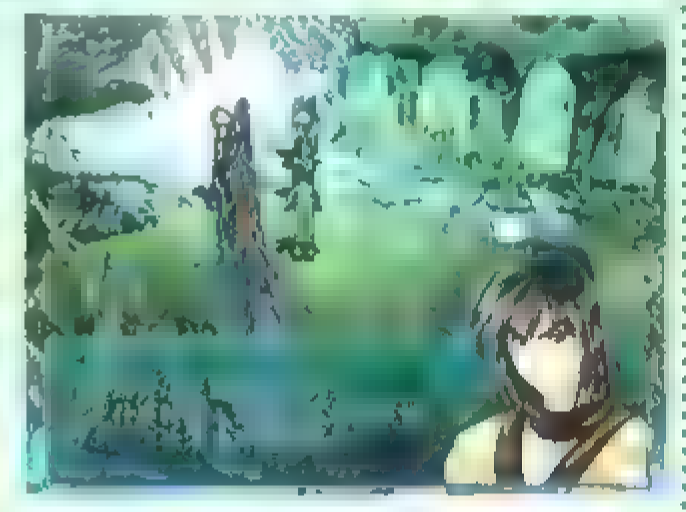


剛一抵達就瞧見張菁向魏無心追索藏寶圖，魏無心百般解說無效，但張菁已中了黑斑線蛇的劇毒，恐怕命在旦夕。魚爺見她怒氣中燒，蛇毒怕會愈行愈快，遂挺身而出好言提醒張菁，張菁一見到這刀疤少年，反過頭來要和魚爺算帳。畢竟是中了蛇毒的人，張菁終於不支倒地，鐵心蘭催促魚爺盡快救治，若非張菁擊退魏無心，恐怕兩人早已喪命

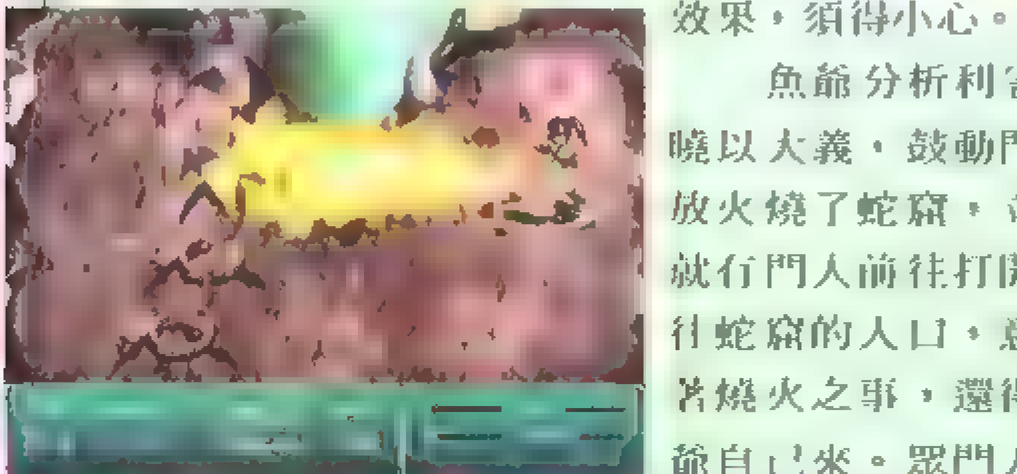


亂葬崗了。回到客棧後，魚爺連忙餵食張菁解藥，但普通解藥只能抑制毒性發作，唯一的辦法是⋯，出了客棧，鐵心蘭見魚爺臉色其差，這才道出餵血之事。魚爺因自幼浸洗藥澡，身內血液足以抗毒，加上解藥可使張菁撐上一陣子，當務之急應是取得毒液製成解毒藥才是，兩人商量過後，決定再到碧蛇洞一探。

一到入口處，瞧見有碧蛇門人看守洞口，魚爺當下以「易容術」將自己和鐵心蘭扮成門人，並故意讓黑斑線蛇咬了一口，這才混過門人耳目，順利進入洞內。經過渦降坡、山形叉路，穿過蛇塚到煉藥房，魚爺原想放把火燒了算了，但恐殃及無辜，還是先問問有無良心未泯的人。門人指出，近來大量繁殖的黑斑線蛇正在汲取毒液，並預備上繳閻王門，又說身上所配戴的雄黃一類防咬草都無效果，須得小心。



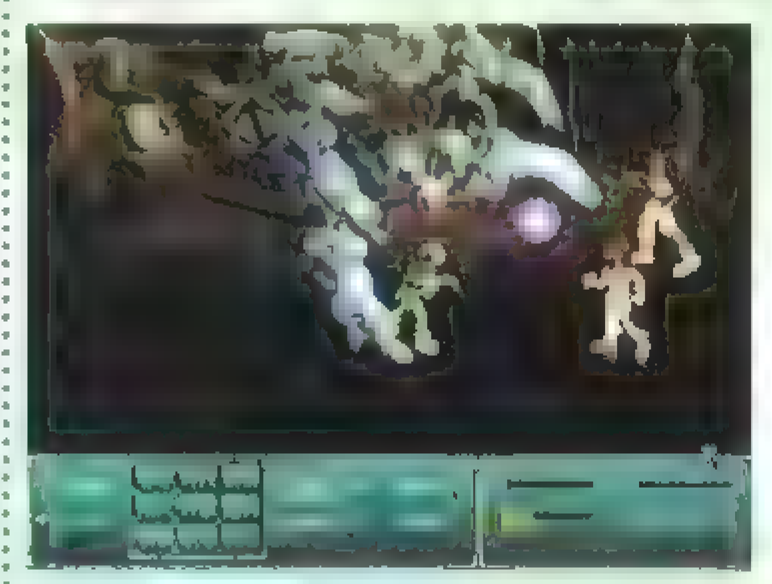
魚爺分析利害、曉以大義，鼓動門人放火燒了蛇窟，立刻就有門人前往打開通往蛇窟的入口，意味著燒火之事，還得魚爺自己來。眾門人走後，魚爺先取得蛇的毒液，接著回到山形叉路，再由最左邊的通道進入蛇窟。由於蛇窟大門已開，這一路可有不少怪物襲擊。



進入蛇窟先取得箱中的火摺子，再到木箱旁放火燒了。當蛇窟起火之後，裡頭會出現不少箱子，如果只顧著拿取箱中寶物，是會被火吞沒而葬身火窟的，因為魚爺必須在被火路阻斷之前，快速的走出蛇窟。依速度而言，頂多能夠拿到地上最靠近的三個箱子，也算是不虛此行了。一旦走出蛇窟之後，是無法再進入的。



循著山形叉路最右邊的高低分道、小徑、四分道，再往子座即可見到碧蛇神君，他正為了蛇窟的火勢，著急得暴跳如雷，一聽到魚爺嘻皮笑臉的答稱全燒光了，不由怒火中燒⋯碧蛇神君初次敗在魚爺和鐵心蘭手下，立即喝下一瓶黑色丹藥，接著再戰一場⋯魚爺勝後得到「妖靈劍法」和「逝靜掌」。

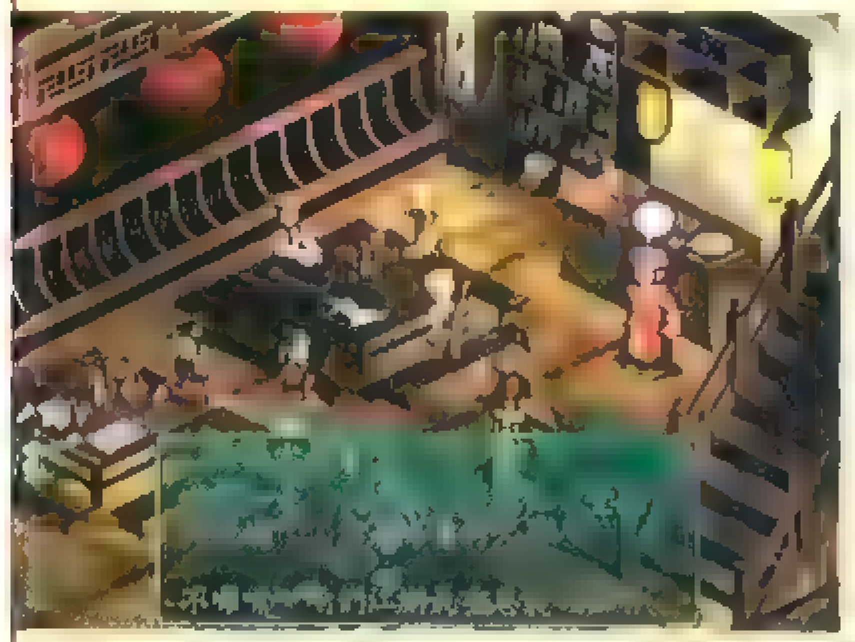


這下子碧蛇門元氣大傷，算是除去大患。這時，旁邊牢房裡的女孩大聲呼救，想必是海晏鎮那位驚慌婦人的女兒，將她救出不定還能混一頓飯吃。聽女孩說是被強灌黑色的膏藥，喉嚨痛得緊，魚爺不疑有它，上前查看時，不甚中了玄蠍膏劇毒。聰明一世的魚爺，今番可是陰溝翻船，這一切全是閻王門的魏無心佈下的陷阱，先得抓住女孩逼出解藥才行。但早一步溜走的女孩，恐怕是前去通報魏無心了，得先避一避才好。鐵心蘭費力的將魚爺背起，先回到海晏的客棧再說。稍後，魏無心聞風而至，重傷的碧蛇神君不僅要不到解藥，更逃不過面露兇光的魏無心猛下毒手⋯



結拜黑蜘蛛

客棧裡，魚爺因身具的抗毒性，終算逃過一劫。與鐵心蘭胡鬧一陣過後，前往仁心堂送回毒液給大夫。魚爺提起報酬，大夫先是裝傻充愣，但畢竟敵不過魚爺的纏功，最後以家傳的「秘傳本草綱目」成交。回到客棧後，掌櫃見是村民的救命恩人，特別招待這位「恩公」免費住宿休息。接著，該是啓程的時候了。

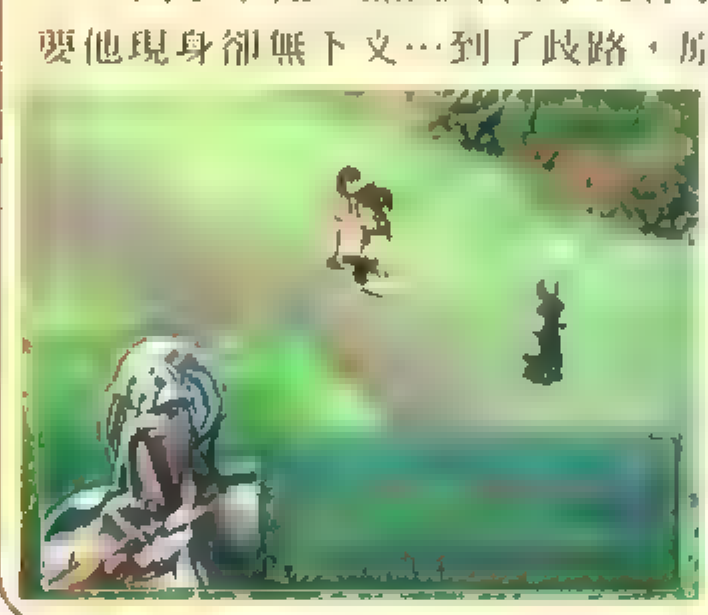


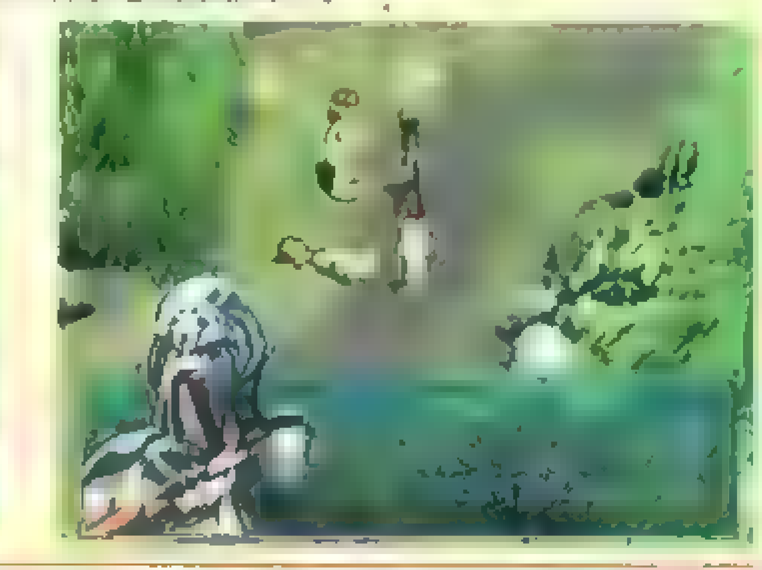
一進入柳秀林中，眼前忽然閃過人影，莫非撞邪了？這傢伙輕功了得，若是有心傷害二人，恐怕早已沒命…來人是黑蜘蛛，因觀察魚爺行事作風良久，很想結交這個朋友，未料鐵心蘭竟識得黑蜘蛛名號。黑蜘蛛坦言，他原爲藏寶圖而來，但因交友心切，所以忍痛放棄藏寶圖一事了。黑蜘蛛確實有心結交魚爺，並要魚爺開口叫他大哥，魚爺豈是省油的燈？兩人交涉未果，黑蜘蛛留下一句「人禍臨頭」警告，隨即消失無蹤。

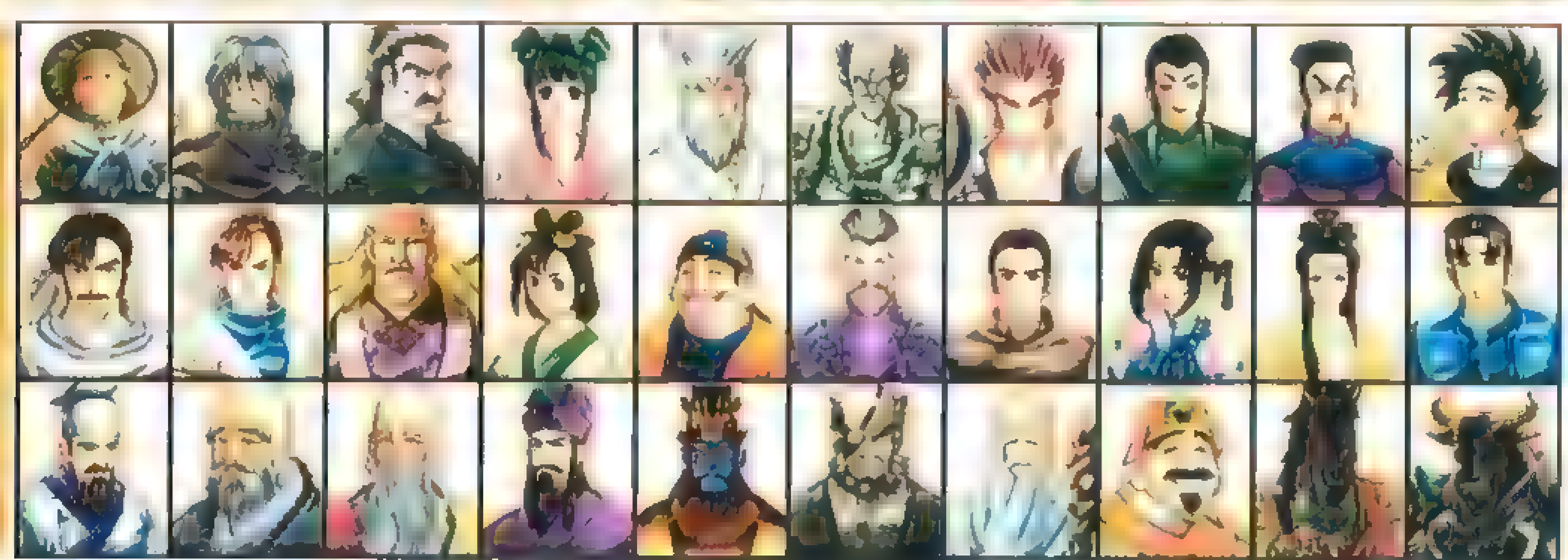
到了小徑，黑蜘蛛似乎又有了動靜，魚爺嚷著要他現身卻無下文…到了歧路，原以爲是黑蜘蛛又來糾纏，卻是掉落一條小蛇…由歧路經小彎道、大彎道到達柳秀林東，魚爺終於忍受不住蛇毒而倒地。原來一直怪錯人，沒料到竟是魏無心搞的鬼，玄蠍膏的滋味可不好受。魏無心現身追索藏寶圖，魚爺索性將它吞下肚去，如今只有魚爺和鐵心蘭看過藏寶圖，若是對二人不利，只怕魏無心要與寶藏無緣。

魏無心深知攻心爲上，乃以鐵心蘭性命要脅，強迫鐵心蘭要好好想一想了，魚爺深感無奈，不打一場怕是難以善了，但可不能使內力。魚爺以爲戰勝魏無心，不料蛇毒竟在這時發作，鐵心蘭差點脫口說出藏寶位置以挽救魚爺，因爲有黑蜘蛛適時伸出援手，並將魏無心引開此地，鐵心蘭乃趁機護著魚爺逃離。



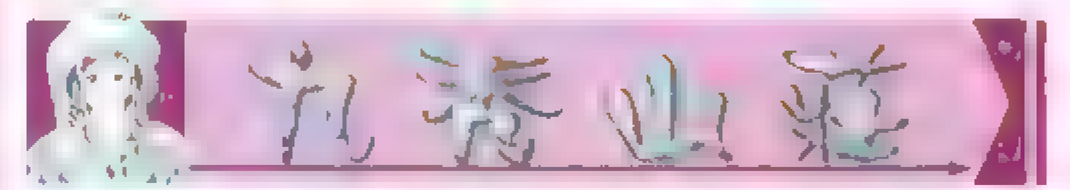




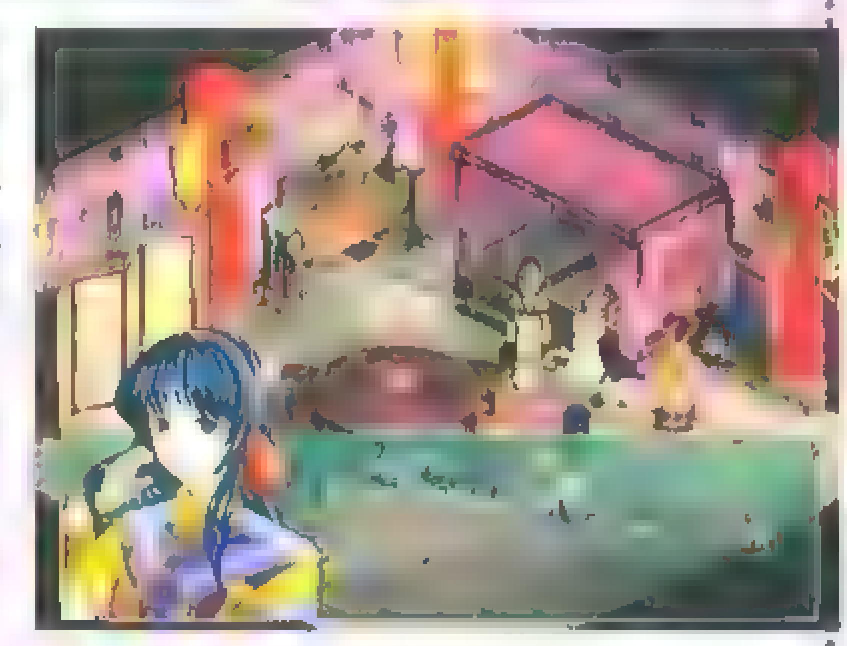


Solution

★新絕代雙驕★

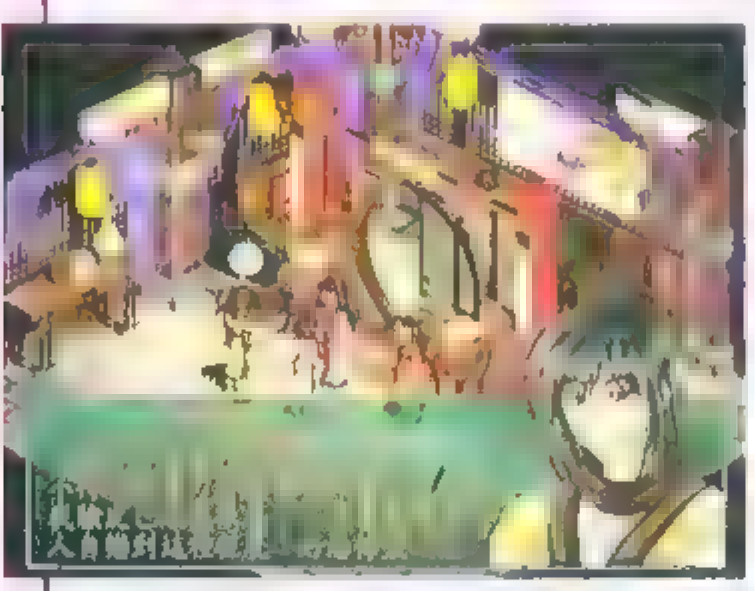


魚爺醒時忘了……間裝潢別緻的房間內，鐵心蘭則在一旁睡著了一會兒，房裡接連出現幾位女子，道是魚爺昏迷了十幾，鐵心蘭就迎面來央求借宿的……女子名喚慕容九，指出此地乃是武林中最高級的別莊，因有兩人的飲食茶水中加了料，沒有解藥的話……



慕容九交代魚爺，等鐵心蘭醒來，二人再到大廳找她談談抵償住宿費用的事。魚爺見九秀山莊古怪，原想丟下銀兩走人，但遭鐵心蘭反對，依慕容九之言，住宿費用已高達四萬多兩，如何還得？

進入大廳見著慕容九，她開口要魚爺二人做事是為抵債，不是求人幫忙。據她說，最近有奇怪的人在偷窺她，並且常常偷取她的貼身物件，慕容九討厭這人何不光明正大的來找她。慕容九口氣充滿嬌嗔，可魚爺卻看她一副陶醉的模樣，若是能幫她把那變態人押到她面前，即可抵銷所有的住宿費用。慕容九再婢女小青說說那變態人的經歷，魚爺聽後，向慕容九要了一件肚兜當誘餌，還聽說有人在柳秀林見過那變態人，為了五斗米著想，這就前往守株待兔吧。



出了山莊進入柳秀林中，往東走在岔路找到一處不錯的位置，魚爺立即掘了一個洞當陷阱，再將肚兜擺在洞口當誘餌，與鐵心蘭躲在一旁。未幾，果真見到變態人聞香而來，當變態人中計掉入陷阱時，驚訝這傢伙可不是黑蜘蛛？原來黑大哥有此癖好？這可真是出人意料哪！沒辦法，為了抵債，只好委屈黑大哥到九秀山莊走一趟了。

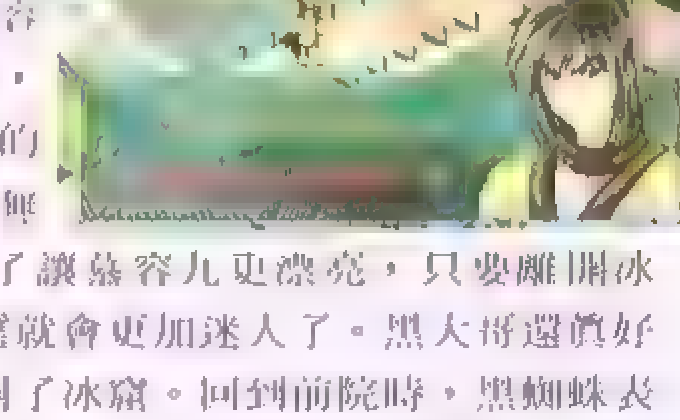
嫌犯雖已押到，但黑蜘蛛卻矢口否認是用「偷」的，慕容九認為黑蜘蛛暗戀她，為了增進彼此的感情，且有進一步的認識，決定將他關進煉丹房的冰窟，天天再以致命的貼身玩意兒「借」他把玩，想必黑蜘蛛會瘋狂的愛上她的。事已至此，慕容九乃答允魚爺二人明日一早即可離開山莊。兩人正要走出山莊時，鐵心蘭一時心軟，提議要去救出黑蜘蛛。的確，黑大哥的特殊嗜好雖然很…那個，可是慕容九這個高傲、自戀的女人，更令人生厭。魚爺也同意去救出黑蜘蛛，好讓慕容九活活氣死！

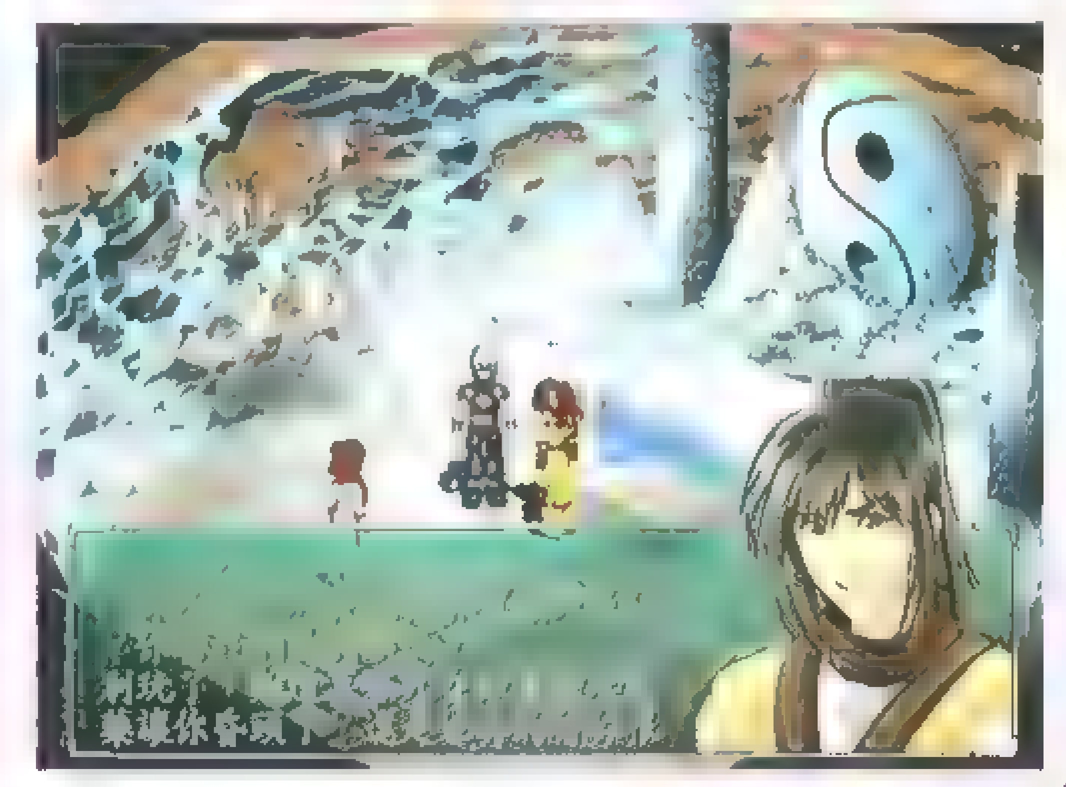


進入後院的煉丹房內，打開冰洞入口即可進入冰窟。經過叉路、冰橋、岔路、迴廊，終於來至冰窟所在。



黑蜘蛛雖然獲釋，但卻捨不得走，因為慕容九將大敗負他，使他覺得慕容九舉手投足之間，流露出女性獨具的自信美感。魚爺無可奈何說道，為了讓慕容九更漂亮，只要離開冰窟，讓她大發雷霆就會更加迷人了。黑大哥還真好騙，這就跟著離開了冰窟。回到前院時，黑蜘蛛表示暫時有點私事先走了，天知道他有什麼事，還是先離開再說，有緣自然能夠再見。





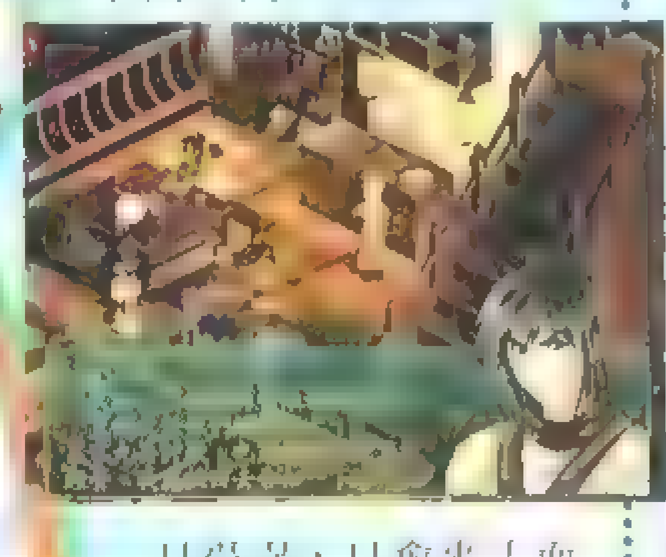
山莊遇險

經由入口到廣場，這兒藥舖、客棧、武器舖俱全。藥舖裡可買到羅盤，出門在外，先買一個總沒錯。洗衣的端木大嬸指出，春月樓位於峨嵋山下，峨嵋山有日出、雲海、佛光三大奇景，所以能吸引眾多遊客。不信的話，可以到後廣場看看。後廣場果然有很多人，海城大叔專走中原紅貨，聽說在武當山、玄心閣、白嶽島三地可遇上隱藏商人，多多向他們請教，運氣好時，可得到許多珍貴的武器。後廣場聚集三教九流人物，有做小買賣的、耍猴的、喝醉的、算命的、九兒不[illegible]的傢伙等等，唯有賭博較能吸引魚爺的目光。不過，賭法皆以百兩起價，輸贏頗為驚人。



賭累了進客棧找間房休息。客棧裡也是龍蛇雜處，有喝醉的捕快、臭屁的武人、私奔的男女等。胡混三人站著說話，言談中提及九秀山莊，說道闖王門最近想暗中併吞九秀山莊，充當闖王門的搖錢樹。雖然慕容九不是很討人喜歡，但也不能便宜了闖王門，免得闖王門一日得逞，日後更加危害武林。魚爺既已興起通報的念頭，當下就與鐵心蘭趕回九秀山莊。

小魚兒

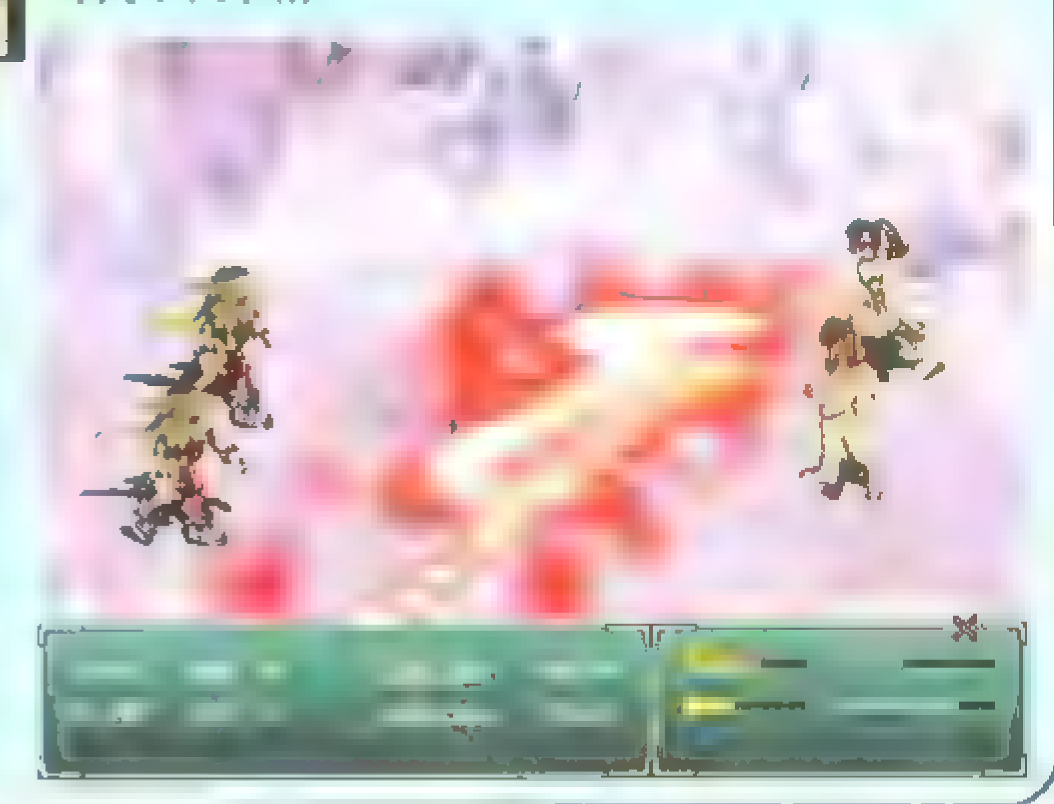


一進入莊內，冷不防被門人拿住，慕容九為私縱黑蜘蛛一事，正大張旗鼓的尋找魚爺二人。魚爺轉達闖王門意圖併吞情事，慕容九卻理都不理，並決定將二人關進冰窟，如果黑蜘蛛當他們是朋友，應該會趕回來救人的。原來慕容九是盤算這等事，也罷，反正闖王門的事也算告知過了，不過，冰窟待久了可不好受，[illegible]不吃不喝的，不消兩個時辰，[illegible]闖王門的事，不知會否又是[illegible]搞的鬼？[illegible]，還是先出此地前去尋寶要緊。



循路走回冰窟前，豈料鎖孔被融鉛灌入，慕容九可是存心要置二人於死地，究竟魚爺與她有何深仇大恨呢？眼看大限將至，魚爺乃說些[illegible]的故事種種，尤其是屠嬌嬌，儘管有趣，但鐵心蘭卻笑不出來。冷極時，鐵心蘭要魚爺緊緊的抱住她，藉兩人的體熱延續意識…也因此，兩人乃同時領悟「雙絞閃」第一重。突然間，山莊已遭闖王門侵入，隨即火光四起。這場大火反而化開鎖孔的融鉛，魚爺和鐵心蘭步出冰窟時被白羊喚住。白羊自稱早年曾受過慕容家恩惠，在知山莊主人已即時逃離，因不忍見山莊落入奸人之手，是以動手焚毀。白羊起初懷疑魚爺是慕容家的仇人，否則何以關在冰窟？魚爺答稱是為練功所需…既然是恩主的親戚，白羊願跟二人一同尋找主人下落。

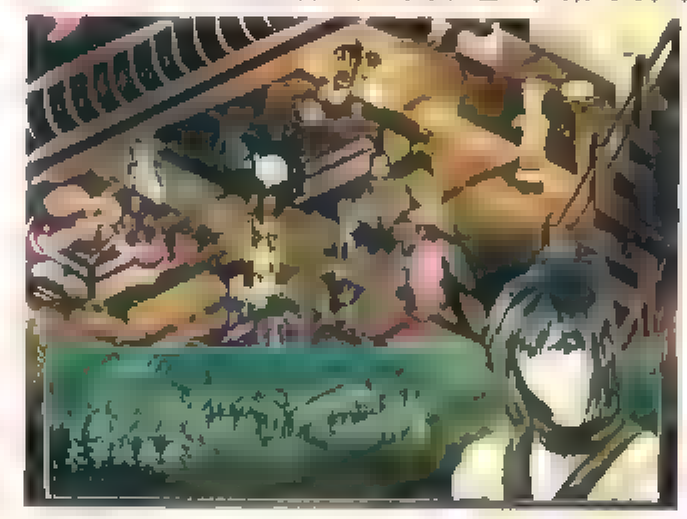






寶藏的秘密

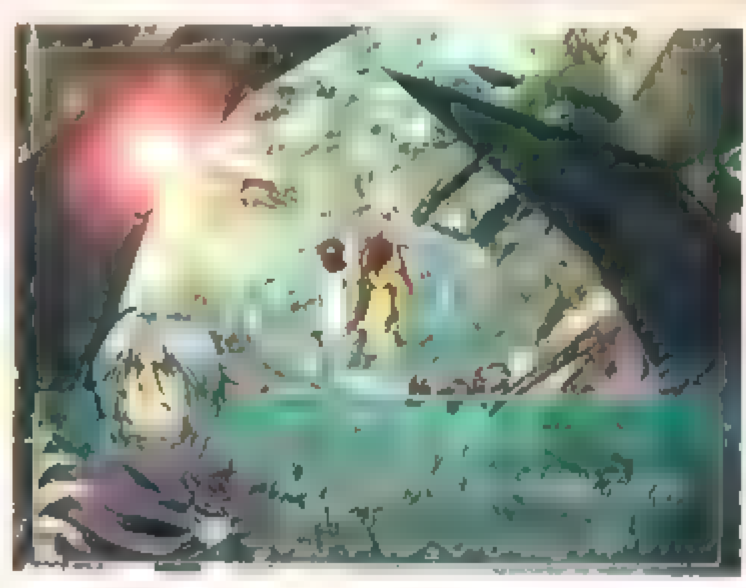
客棧內，胡混三人又高談闊論江湖近聞，聽說峨嵋就要發生大事了。傳言峨嵋山頂最近時常放出奇異的光芒，連同啓人疑竇的異聲，在在都顯示出敗像。近日又有數批武林人士前往峨嵋，想必是大禍將至。魚爺聞言深覺不對勁，燕南天的寶藏就在峨嵋後山，莫非真要出事了。眼光一掃，客棧門口似乎出現小仙女張菁的人影，事不宜遲，連同白羊，三人就此奔赴峨嵋。



由峨嵋山入口經山道東分坑到連續彎道，經過木橋到高道之後，即可通往後山洞窟口。此外，在途中遇到貨品商人，提醒在石嶽島炎島練劍場(350、173)位置，可以尋獲女妖的雲裳。抵達後山洞窟口時，白羊也識趣地…要進洞內尋寶！狐狸尾巴終於外露了。他原來也是魏無心精心安排的棋子，魏無心跟著也出現在洞口並殺了白羊。白羊私心陡起，想要獨吞寶藏，一路上並未依約留下暗號，這會兒已遭魏無心毒手…為免有人到活閻王跟前參他一本，凡是與攻佔九秀山莊有關的門人，俱已遭受殺害。

魏無心為謀大業竟是六親不認，魚爺心底盤算，只要人一多，場面一亂，他與鐵心蘭就有脫身的機會。果然陸續有多位閻王門人現身，魚爺「臨終」前大喊，藏寶圖的秘密已詳細的告知魏無心，導致閻王門人圍住魏無心逼問寶藏下落。魏無心儘管恨得牙癢，此刻也只有逃命去了，魏無心這下子有苦頭吃囉。但是，魚爺雖天縱英明，卻也想不透寶藏究竟出了什麼問題？

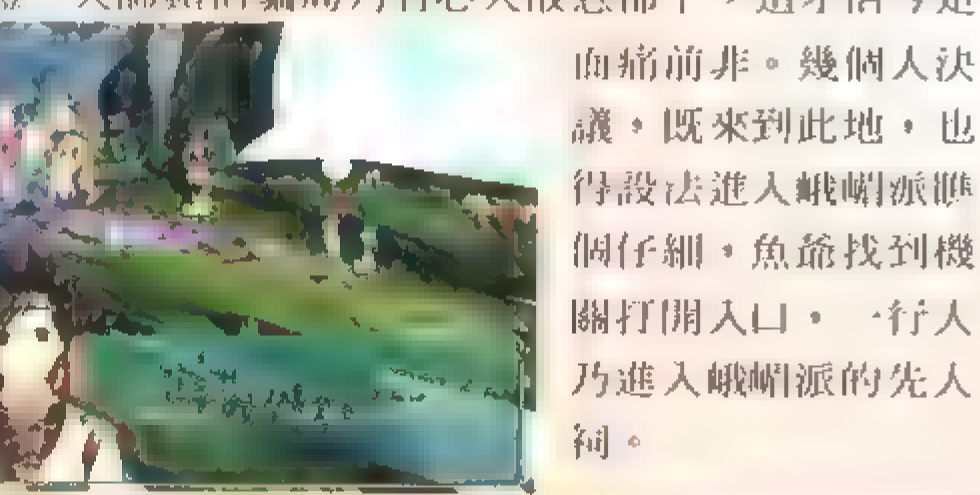
魚爺和鐵心蘭進入洞窟時，遭受灰蝙蝠襲擊，戰後得到「追蹤步法」。接著，二人不慎中計被俘，搞清狀況後，原來灰蝙蝠是瞎的，得想辦法激發他的疑心…貓頭鷹適時氣極敗壞的跑進洞來，追趕魏無心無著，這才知道上了魚爺的當。魚爺一不做二不休，索性將武功秘笈已被貓頭鷹奪走為由，引起灰蝙蝠的疑心，並堅持要搜搜貓頭鷹，兩人就此為了一本莫須有的「武功秘笈」而鬥得同歸於盡。

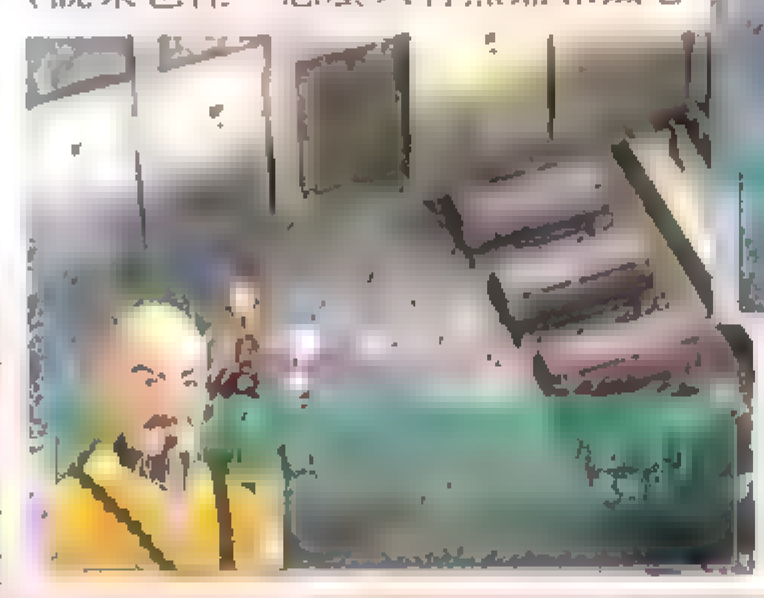


魚爺感嘆為了看不見、摸不著的寶藏，二十多年的朋友也會自相殘殺。此時又出現一位兩河十七家鏢局的聯盟總鏢頭趙全海，先得探探虛實再說…魚爺曉得趙全海對他口稱前輩，詢問之下，趙全海竟也有藏寶圖？這中透著詭異，既然有這麼多人知道藏寶地點，又何秘密之有？藏寶圖若是只有一份，又何能導致自相殘殺？趙全海同意魚爺所說，決定與他二人同行，待見到寶藏時，再決定如何做法。



由洞窟口往下到西叉路，再經東叉路到引道，引道左方即是樹橋，踏上樹橋往前不遠，見有兩位大師正以內力相搏，其中一位是堂堂少林羅漢堂首座釋慧嚴，另一位是五台山雞鳴寺的黃雞大師，兩人想必也是為寶藏而來。魚爺三言兩語就將兩位大師勸住，經由趙全海的作證，大師頓悟騙局乃有心人故意佈下，這才悟今是而痛前非。幾個人決議，既來到此地，也得設法進入峨嵋派瞧個仔細，魚爺找到機關打開入口，一行人乃進入峨嵋派的先人祠。

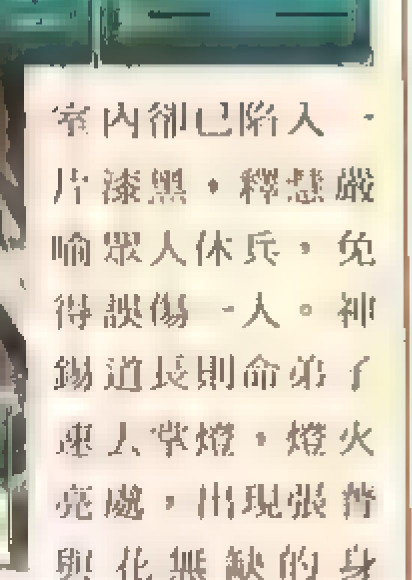


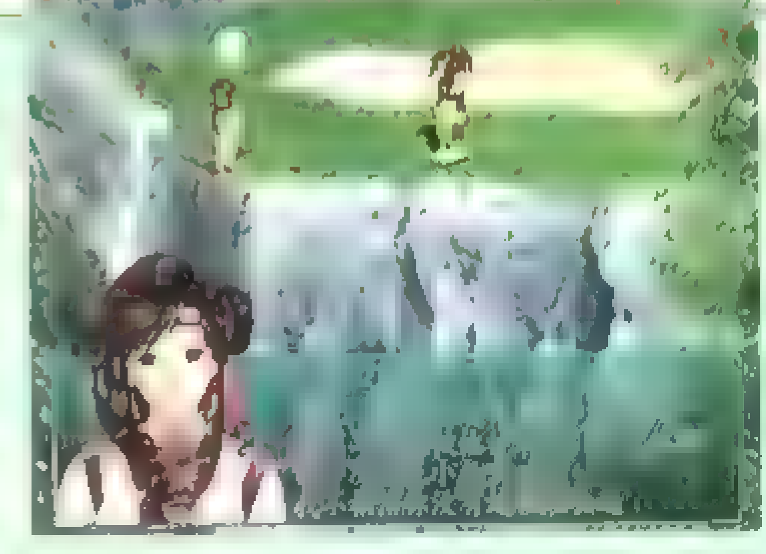


趙全海聽聞峨嵋後山中有處禁地，乃是峨嵋派歷代掌門靈居之所，莫非便是此地？黃雞大師忖度棺木乃是最佳藏寶之處，於是上前要掀棺察探。此時，峨嵋派神錫道長正領弟子趕至阻止，見狀怒不可遏，遂命弟子迎戰這一夥不速之客（說來也怪，怎麼只有魚翁和鐵心蘭二人應戰？）。



首戰得勝，魚翁得意忘形大罵峨嵋，只怕眾人未到之前，道長已接獲密報，否則豈會知道眾人行蹤？神錫道長聞言大怒，再度命弟子將魚翁拿下。再次獲勝後，得到「峨嵋劍法」秘笈。勝敗初分，





室內卻已陷入一片漆黑，釋慧嚴喻眾人休兵，免得誤傷一人。神錫道長則命弟子速入掌燈，燈火亮處，出現張菁與花無缺的身影，張菁開口向神錫道長商借燕南天藏寶，以撫慰娘親思念之苦，道長火氣正盛，猛施一掌直逼張菁，卻被一旁的花無缺以「移花接木」手法擋開…

峨嵋風暴

眾人商議結果，認定藏寶是有人設下的圈套，武林中人受騙而自相殘殺，正中了賊人心計。道長自忖在場除了少林慧嚴大師，和繡玉谷移花宮的花無缺之外，諒是無人奈何得了他，誰想掀開棺木驗證，先得過了他這一關。花無缺表明無心介入，純係巧遇張菁而隨同前來，希望眾人化干戈為玉帛，此事休再提起。



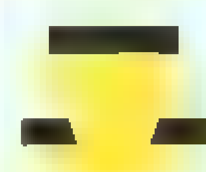
突然間，峨嵋弟子慌張報稱，前殿有人批鬧，十門人闖入，為首之人自稱護法魏無心，說要峨嵋歸順於活閻王，否則要將峨嵋派夷為平地。



神錫道長伴同自願相助的眾人離去後，張菁向魚翁撂下狠話也走了，唯獨鐵心蘭尚醉心於回味風采翩翩的花無缺。魚翁滿心不悅的調侃鐵心蘭，竟惹得她怒氣沖沖的掉頭就走，魚翁畢竟於心不忍，遂隨後追跟上去。走出洞窟口，遙遙瞧見鐵心蘭的身影跑進山道北分坑，追過山路圓環到後山懸崖時，鐵心蘭似乎意欲跳崖，且一勁的解釋並無二心，並非輕易移情花無缺，只是一時被他的神采所迷。魚翁眼看她就要起身跳崖，急得自己反因用力過猛而掉落崖底。鐵心蘭驚心惶惑之際，適巧花無缺出現在身後，並安慰了鐵心蘭不安的心…

不管是在小說或是電視劇中，主角一定是不會死的，這是不變的定理，那摔下山谷後的魚翁將會遇到什麼奇遇呢？這對他的將來又會有什麼影響？一切的一切，請待下回分曉…



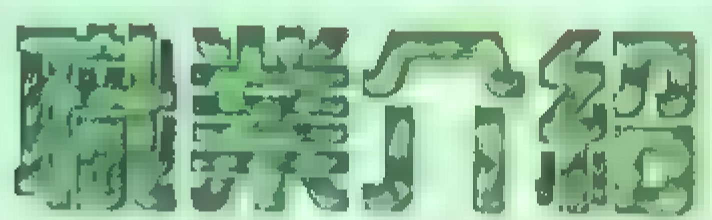


暗黑秘石

DARK STONE

任務解說

—娑之—



職業介紹

《暗黑秘石》總共有四種職業：戰士／亞馬遜女戰士、刺客／小偷、法師／女巫與僧侶／女祭司。同一種職業雖然男女名稱不同，能力上是絕對性別平等的。開始新冒險時，你可以創造一個全新的角色，也可以使用以前的舊有人物。《暗黑秘石》允許你多帶一個夥伴上路，理想的組合是用一位肉盾型的戰士或僧侶去搭配一位遠攻型的小偷或法師，一方面能力上簡直相輔相成，一方面還能做為力量與智慧的鋼鐵結合。每一種職業還有他們獨家不傳的「技能」，使用技能不像施法還需要消耗魔法點數，你可以花錢找城裡的博學大師 Dalsin 教你更高的技能等級。

角色的基本屬性有力量（Strength）、魔法（Magic）、敏捷度（Dexterity）與體質（Vitality）四種，相對於基本屬性會影響你表現出來的能力。力量的強弱會關係到你攻擊時的「殺傷力」，但是殺傷力再高打不中敵人也沒有用，所以敏捷度會影響你的「命中率」，體質愈好，「生命

點數」會愈高，戰鬥時能夠承受的傷害更多。魔法值愈高會有較多的「魔法點數」，它會決





定你能夠施展法術的多寡。每位角色在升級時都會獲得「加分點數」，可以再提升各項屬性值，不同職業值得投資的「重點屬性」也不一樣。對戰士而言，力量（Strength）與體質（Vitality）是最重要的屬性，身為肉搏先鋒需要高人一等的殺傷力與生命力。僧侶也是堅忍不拔的「另類肉盾」，好好培



養體質會有更「耐打」的生命力。法師不適合在前線拚命，最值得投資的除了魔法（Magic）外還是魔法。盜賊擅使弓箭與飛鏢在遠處偷襲敵人，敏捷度（Dexterity）的提升對命中率將很有幫助

戰士／亞馬遜女戰士

重點屬性 力量＞體質＞敏捷＞法術

重點技能 武器大師／集中／修復／交易／學習



對戰士而言，力量與體質是最重要的，身為肉搏先鋒需要高人一等的殺傷力與生命力。戰士無法學習太多的法術，只要靠著有力的攻擊就會讓敵人吃足了苦頭。戰士當前鋒的防護力（AC）也很重要，力量與敏捷的提升能間接增加防護力，隨著遊戲進行中也能找到或買到更好的裝甲護具。戰士「修復」（Repair）的技能可以免費幫你修理裝備續用，或者是把戰場上撿回來的東西修修賣個好價錢，如果再配合「交易」（Trade）的技能討價還價可以賺進不少錢。戰士其他的技能還有

學習（Learning）：
這是每個職業必修技能，會提高你升級的速度。
集中（Concentration）：
短時間內提昇戰士的力量值與敏捷度。
武器大師（Master of Arms）：
增加攻擊的速度與準確性，戰士必修。
方位偵測（Orientation）：
顯示地圖或整塊地下城一段時間。
野外求生（Forester）：
在樹林裡面找些食物充饑。



刺客／小偷

重點屬性 敏捷＞力量＞法術＞體質

重點技能 偷竊／鑑定／交易／學習



盜賊擅使弓箭與飛刀在遠處偷襲敵人，提升敏捷度會大幅提高命中率，如果再增加力量屬性，會使得射擊威力更上加狠。盜賊的生命力低的可憐，做甚麼事還是鬼鬼祟祟的好，打不過就跑然後把門關起來，逃不了讓夥伴當肉盾自己在旁邊遠射。盜賊的魔法能力比戰士還要高，已經能學習中等階級的法術。如果配合念動力（Telekinesis）魔法，可以在大老遠開門關門玩打靶遊戲。盜賊也有交易（Trade）的技能可以討價還價，「偷竊」（Theft）的技能更可以幫助隊伍賺不少的錢。盜賊其他的技能還有

學習（Learning）：
提高升級的速度。
感知（Perception）：
能偵測到設有陷阱的寶箱。
沉默（Silence）：
無聲無息的移動，用來探路與偷襲兩相宜。



解除陷阱 (Defusing)：
用念動力（Telekinesis）法術也能直接引爆陷阱。
鑑定 (Identification)：
鑑定找到的魔法寶物的價值，省去了鑑定費用。



法師 女巫

重點屬性 魔法>敏捷>體質>力量

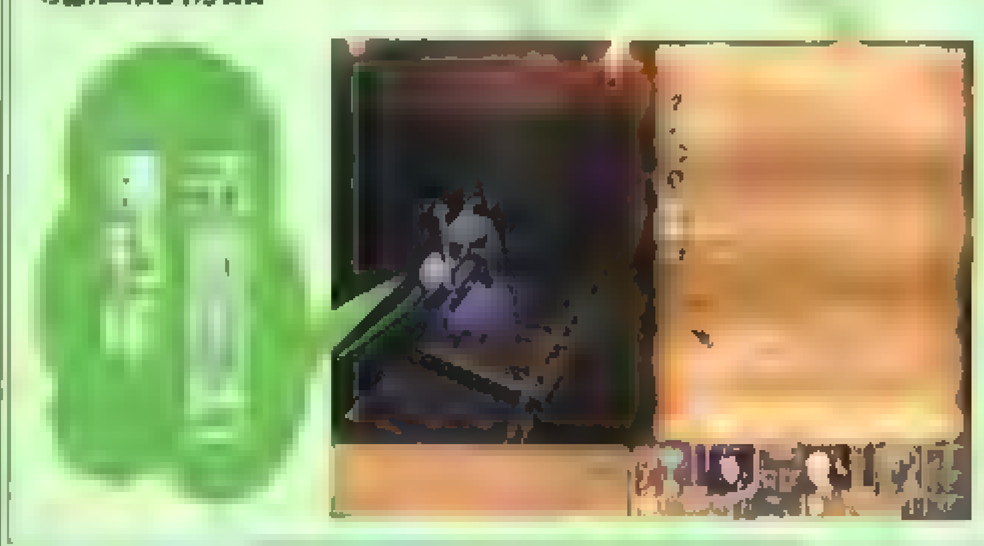
重點技能 聖禮／填充／鑑定／學習



法師並不適合在前線拚命，靠著計謀智慧決勝於距離之外。法師最值得投資的，是魔法、還是魔法，筆者並沒有請您完全放棄體質與敏捷，但是他的力量值真的不太重要。培養一位法師的過程是倒吃甘蔗，他的童年很肉腳，沒夥伴照顧會活不下去，修練成精後卻是遊戲裡頭最厲害的角色，戰場上就以他的攻擊最華麗悅目。有些魔法寶物能讓任何人直接施法，而且又不會消耗「魔法點數」。當能源用光，寶物變成廢物時，這時就要靠法師的「填充」（Recharging）技能幫寶物重新補充能源。法師其他的技能還有



學習 (Learning)：
提高升級的速度。
冥想 (Meditation)：
暫時提高法力上限。
聖禮 (Communion)：
加快魔法點數恢復速度，值得投資。
鑑定 (Identification)：
鑑定找到的魔法寶物的價值，省去了鑑定費用。
解讀 (Language)：
在多人遊戲去竊讀別人談話，沒甚麼用處。
狼人術 (Lycanthropy)：
女巫在接近戰放手一搏的絕招，把力量與魔法值對調，變成狼人一段時間，狼人狀態還是可以施法。
偵測 (Detection)：
男法師的技能，可以在陰暗的地下城看清楚有魔法的物品。



僧侶 女祭司

重點屬性 體質>魔法>力量>敏捷

重點技能 醫療／祈禱／武器大師／學習



僧侶是堅忍不拔的「男類肉盾」，動作雖然不是很靈光，一般攻擊也是普普通通，但是他擁有非常耐打的高超生命力。體質是僧侶最重要的屬性了，他的魔法能力也十分優秀，僅次於法師，可以學到中高階級的法術。比較盜賊的多才多藝，僧侶把法術力量與肉體力量結合一體，也是非常理想的冒險夥伴。僧侶本身有免費的「醫療」（Medicine）技能，可惜的是只能救別人不能救自己，所以最好也把治療法術（Healing）學起來。僧侶其他的技能還有

學習（Learning）：
提高升級的速度。
武器大師（Master of Arms）
增加攻擊的速度與準確性。
聖禮（Communion）：
加快魔法點數的恢復速度
祈禱（Prayer）：
在時限內提升自己的防護力
感知（Perception）：
能偵測到設有陷阱的寶箱
驅邪（Exorcism）移除詛咒物品上的法術，有的魔法物品不但不會增加屬性，還會扣屬性。除非你喜歡亂裝備未鑑定物品，否則那需要驅邪？



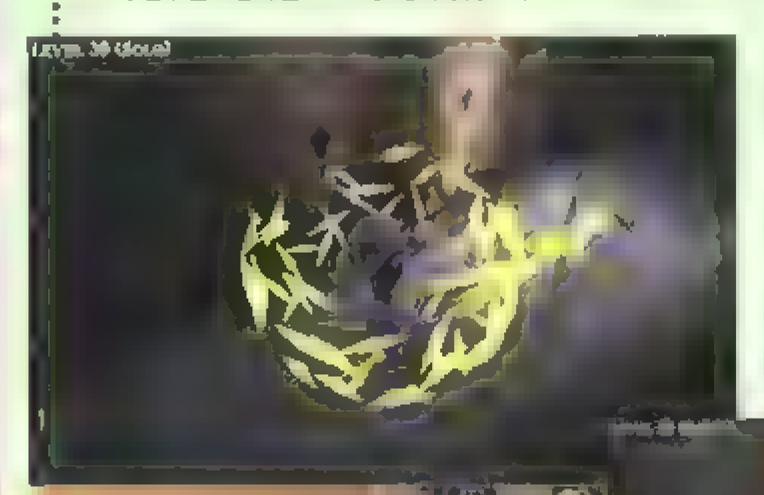


魔法的學習並沒有職業的限制，誰都可以學。但是法師以外的其他職業魔法值有所上限（盜賊100，僧侶150，戰士50），能夠學的魔法就只有中等以下的威力了。不管是用甚麼職業，筆者建議開始玩的時候兩個人都把解毒術（Antidote）學起來，因爲有太多怪物像蜜蜂、蜘蛛與幼龍的攻擊都可能帶有毒性。行有餘力可以再學治療術（Healing），這樣就不用準備太多的生命藥水。遊戲裡，每推進一層，城裡商店販賣的東西也會有所更動，如果錯過購買某些基本法術書，想再學習不一定有機會可以買到。

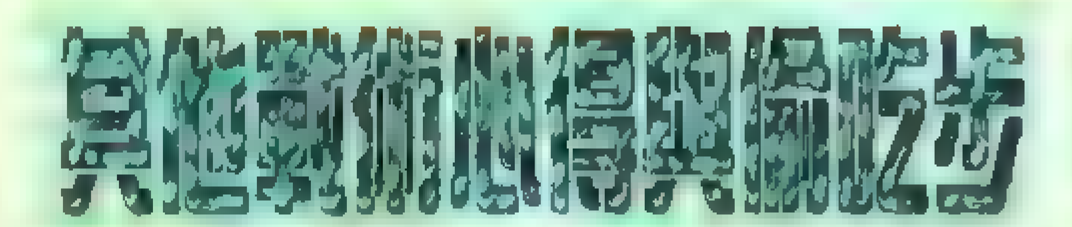


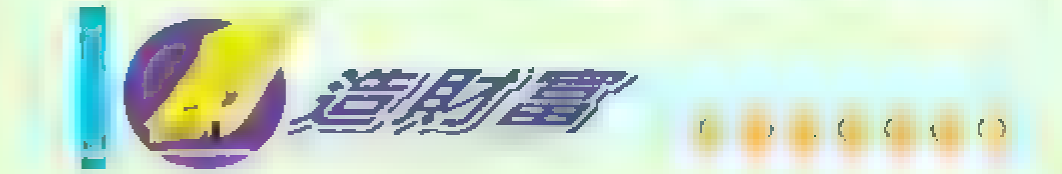
使用魔法對付敵人最重要的就是「因材施教」，有的法術對某種怪物只會造成1點的傷害值，換個法術就可能一招斃命，魔法飛彈（Magic Missile）算非常好學又好用的法術，用在蛇、蜘蛛與蜜蜂那種小動物十分有效。死靈系的骷髏類與幼龍有的還會對你施法，用連續兩三顆火球術（Fire Ball）解決它們應該算是經濟的。對付幽靈與吸血鬼也

適合使用閃光術（Spark），它們還真是有點見光死呢！毒雲術（Poison Cloud）與魔法炸彈（Magic Bomb）能隔牆直接攻擊敵人，你可以在打開門前就對敵人施展，創造偵探小說裡密室殺人事件。



▲閃光術對於暗黑性質的怪物非常有效



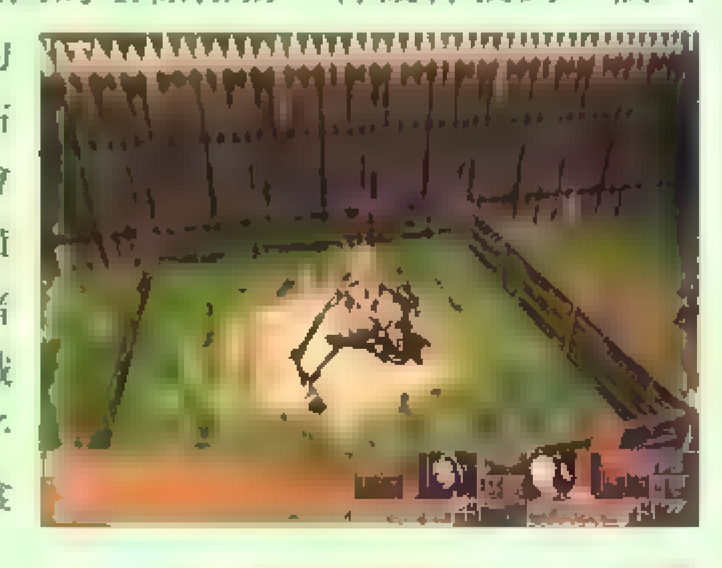


如果你希望快一點致富，隊伍裡面可以安排一位小偷，見到村民與敵人就先三隻手摸他一把。另外還有一種兇狠卻合法的作弊方式，就是一次創造十幾個僧侶，開始新遊戲時讓兩個僧侶都把那本「復活術」的法術書賣掉，然後錢全部交給其中一個僧侶再刪除沒錢的角色，然後又開始新遊戲。兩兩兼併最後把十幾萬都交給你眞正想玩的角色，這叫作「好的開始就是成功的一半」。





在Ardyl地區的主線任務，有機會找到一個叫「豐饒號角」的法寶，用滑鼠右鍵點它一下就會跑出一隻香噴噴的雞腿。在《暗黑秘石》這遊戲裡，角色的肚子餓了可是要吃食





物的，如果忍著挨餓最後會衰弱死亡。留「豐饒號角」在身邊就不用花錢買食物，也不用再去森林找難吃的野菇、在地下城撿聊勝於無的水果充飢。你不用急著把「豐饒號角」還給村民取得水晶，等到想要破台前再拿去換就可以了。

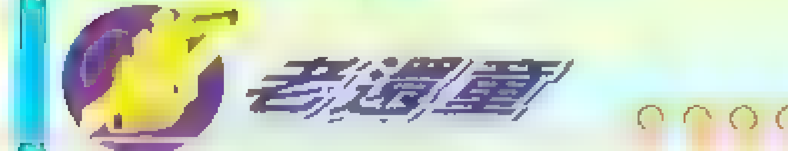


門口戰術



法師與小偷沒事最好不要跟敵人硬碰硬，而戰士被一群敵人圍攻也是相當危險的，這裡就說明一下「門口戰術」，在地下城探險時是常用的公式。來到一個房間不要盲目地衝進去，打開門就馬上躲到一邊的牆角，就算裡面有七、八個敵人他們一次只能出來一個，跟你的夥伴來個一左一右或是一遠一近，給出來的傢伙刀砍、箭射加施法，這樣蠶食地蠶食敵人應該是最聰明完美的了。



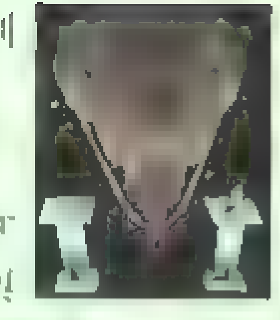


返老還童

遊戲中，角色的年齡會隨遊戲的進行而增長，大約每前進一個地下城又長了一歲，只有老的份快的。筆者兩位妙齡女子在20歲踏上勇者冒險之路，到了最後的決戰已經高齡50了。流逝的青春縱然令人感傷，但年齡太大屬性值會開始衰退，這才是令人最感傷的地方。沒關係，



隨著遊戲進行，你可以在好幾處找到或買到「回春藥水」。使用一次可以讓你年輕五歲。在任務中找到的有：Mangler地區的「Spider」任務；Omar地區的「Myth of Medusa」任務；與最後任務「Draak's lair」的魔法炸彈室。花錢買到的地方是在執行Omar地區任務時，你有機會在城裡的商店買到。或是玩大師（Master）的難度時，也可以在商店買到。



子任務

暗黑花園除了22個主線任務（稍後介紹）外，還有城鎮居民委託給你的子任務。大部份的子任務是請求幫忙找回特定物品，也有三個子任務是委託你去殺掉某某惡棍。這些子任務會分散在主線任務的地下城，偶然在路上打開一個寶箱可能就發現了。物品本身對你倒沒甚麼特別的用處，還給居民可以得到10000元的高額獎金，賺這些錢對你買武器與學技巧可說是多多益善的好差事。如果你拿到物品又忘了是誰委託你，察看以前的對話訊息就可以了。





主線任務說明

《暗黑秘石》總共有22個主要任務：31層地下城。開始新遊戲會以亂數的方式挑選其中7個主要任務，每個主要任務都有各4層的地下城探險，目標是取得打敗德拉克所需要的7顆傳說中的水晶。最後第八個任務固定是挑戰大魔王德拉克，有3層的地下城。玩家每次重新玩遇到的任務都會不一樣，敵人與物品的位置也會更動。地下城有它相對應的等級，如果你是用創造的新角色第一次玩《暗黑秘石》，依照地下城的等級順序去完成任務會比較輕鬆。

Ardyl地區任務

Genna's Disease

地下城等級：[illegible]8級
得到水晶：美德水晶（紅色）

在樹林間找到一個小營地，重病的婦人Genna躺在床上呻吟，她的兒子憂心忡忡地站在旁邊。在附近的箱子可以找到一封魔法師Ger寫給Gutrick的信，得知Gutrick為了財產繼承下毒謀害他姐姐Genna。拿信去找在周圍閒逛的Gutrick問罪，他會認錯並且帶你去找Ger想辦法。Ger告訴你他身邊也沒有解毒藥，但是你可以去地下城的「光之噴泉」找找看，並且給了你一隻裝解毒藥的杯子。


重病的Genna


利用光來製作解毒劑

在地下城你可以發現四個台座，每個台座上面有一個三菱鏡，收集這些三菱鏡後返回在第[illegible]層的「光之噴泉」。「光之噴泉」總共有五個台座，把四顆三菱鏡放在周圍的四個台座，正中央的台座放上魔法師Ger交給你的杯子。接下來會出現美麗的奇景，紫色光來回折射凝聚在那隻杯子，眨眼間就盛滿了解毒劑。把解毒劑帶回去醫治Genna的病，Genna就會給你一顆水晶報答救命之恩。

Reed's Song

地下城等級：5-8級
得到水晶：美德水晶（紅色）

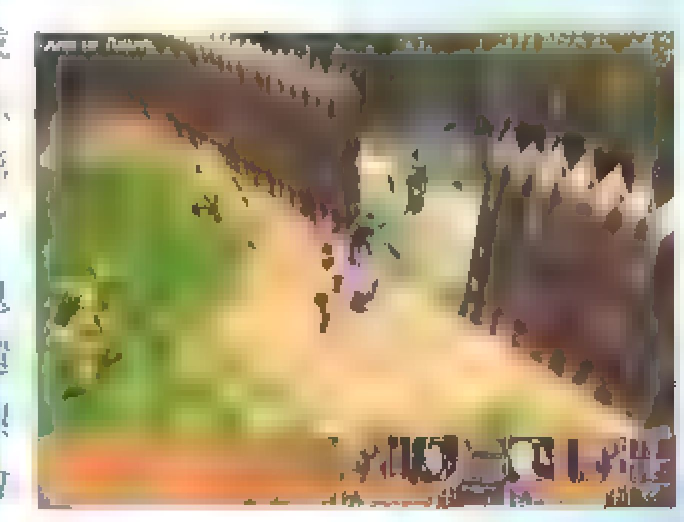
在樹林間發現一個池塘，敲擊池邊的鼓會出現一位小仙女，她會教你用蘆笛吹奏一首「伏蛇之歌」。進入地下城後總共可以找到五支長短不一的蘆笛，它們散佈的位置是亂數決定的。收齊蘆笛後來到最底層，找到一個牆上有五張人臉的房間，由左至右把從長到短的蘆笛放到人頭的嘴裡，當人頭吹奏小仙女教你的那首「伏蛇之歌」時，房間裡面的蛇都會被暫時地迷惑。趕快放下吊橋衝進去殺光所有的蛇，就可以得到美德水晶了。如果你希望多點挑戰性，不用找蘆笛一樣可以強攻過關，試試看用點魔法飛彈（magic missile）配合遠射武器的威力



Riken's Ghost

地下城等級：1-4級
得到水晶：智慧水晶（紫色）

來到一個正在鬧饑荒的村莊，與村長交談後得知原來是村裡的寶物「豐饒號角」（Horn of Plenty）被邪惡巫師Zoram偷走。他們曾經派出勇者Riken試圖找回號角，但是Riken他「壯士一去兮不復返」，看來已經凶多吉少了。燃燒正義的怒火與背負村民的期望，你決定進入地下城找Zoram討個公道。在地下第一層遇到了Riken的鬼魂，稍後你還會在好幾處與他交談，他會





給予你一些相關的幫助。

在第二、第三層分別找到Fire Golem與Ice Golem，殺死他們後可以得到一顆「火之珠」與一顆「冰之珠」。來到第四層法師Zoram的房間卻不得其門而入，Riken會出現請你把兩個珠子交給他，他會換給你一件斗蓬（Cloak of Clouds）。穿上斗蓬後就可以進入房間，擊敗Zoram在房間中央台座找到「豐饒號角」。把它帶回村莊還給村長，他會很感激你解救大家的痛苦。當要離開村莊時，Riken的鬼魂會最後一次出現，把水晶交給你作爲安息的報答。

Stone People

地下城等級：1-4級
得到水晶：智慧水晶（紫色）

劇情的開始你來到一個小村莊，發現這裡的女人都變成了石頭。原來是一位女巫Mika，因爲醜陋而自卑，因爲嫉妒而抓狂，只要是比她漂亮的女人就要把她變成石像。大概只要是女人都比她漂亮，所以全村無一倖免。找到女巫的住所，請她不要無理取鬧，她會要你想個辦法讓她恢復青春美貌，這些詛咒才會消失。

進入地下城四處探索，最後在路上找到一面Mirror of Trueth，其實只是一般用的鏡子。在最底層遇到帥哥Elas，他告訴你他又醜又老所以出來尋找「青春之泉」，你會

發現原來他是被一面說謊的鏡子Mirror of Lies給欺騙，所以看到的自己才會與真實相反。把真的鏡子拿給 Elas 解脫他的痛苦，他會把Mirror of Lies交給你。帶著這面說謊的鏡子去騙女巫Mika，她會很高興地解除村女們的石化詛咒，當你回到村莊時居民會送你水晶作爲答謝。



Sun Cross

地下城等級：1-4級
得到水晶：智慧水晶（紫色）

在野外找到尖木樁圍繞的村莊，有位老者Drakus請求你幫他找回「太陽十字架」（Sun Cross），並且「騙」說將會給你很優沃的酬勞。進入地下城探險直到第三層時，你會發現一座修道院。在修道院外面有一具屍體，在屍體旁撿到一封信告訴你修道院裡有條祕密通道。因爲你不是Kaliba女神的信徒，所以無法進入修道院。你必須先往下進入第四層，找一位Gondoor先生，他會請你的隊伍挑選一位接受考驗。

打開四個閘門，殺怪獸取得鑰匙進入第二個房間，有位無辜男人被大字型綁在床上，Gondoor要你殺了他。但是你不用那樣做，按下牆上開關殺死蜘蛛就可以取得鑰匙。進入第三個房間，Gondoor 讓你三選一要送你一把武器，但是都蠻爛的，比較有用的是他會給你一個Kaliba女神的護身符。回到第三層，戴上護身符就可以進入修道院了。



祭壇上面的「太陽十字架」是贗品，拿了後旁邊的僧侶會變成骷髏兵圍攻過來

三選一，看你要選哪一個

，正好用來練功。仔細注意房間裡頭有支沒有點火的火把，那就是密室的開關。進入密室，打敗裡面的骷髏長官，就可以找到真正的「太陽十字架」。當你回到地面

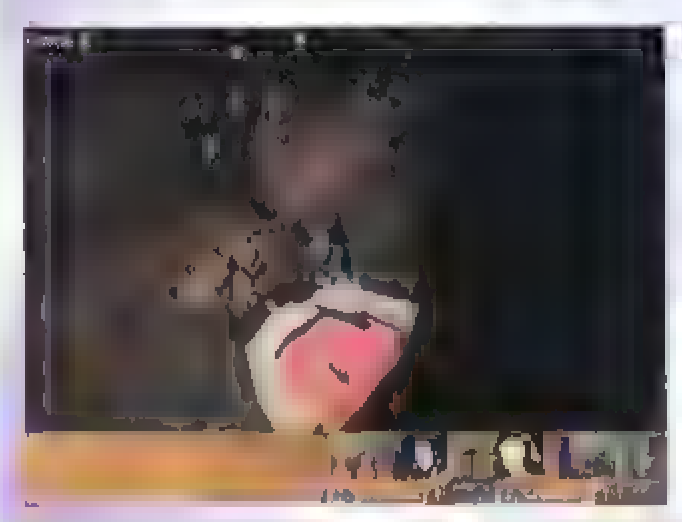


把十字架拿給Drakus領賞，他老人家卻變成蜥蜴人攻擊你，解決他以後就能得到水晶。

Unicorn

地下城等級：5-8級
得到水晶：美德水晶（紅色）

在路上發現了一隻被陷阱困住的獨角獸，去跟旁邊的小妖精談話，得知陷阱是魔法師Felder設下的，小妖精請求你幫忙救她的朋友獨角獸。把她放進背包一起進入地下城，你可以直接前進第四層，其他三層是給你練功與找寶物的，碰到反鎖的房間就讓小妖精飛進去拉下開關。來到第四層Felder的房間，剛打開門，小妖精就會被Felder抓住。打敗Felder救她出來，她會交給你一把鑰匙，說是剛才趁打鬥時從Felder身上偷來的。帶著鑰匙回去解開獨角獸的陷阱，小妖精將會送你水晶致謝。



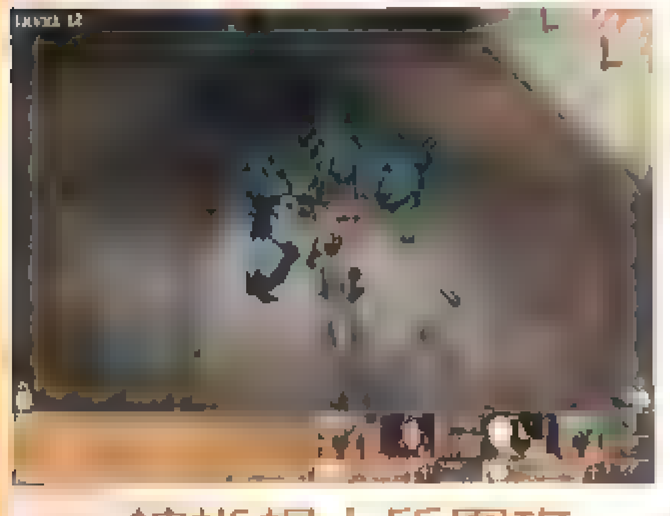
Marghor地區任務

Baby

地下城等級：9-12級
得到水晶：勇氣水晶（暗紅）



受重傷的Josh



被蜥蜴人所圍攻

來到一個燒成廢墟的村莊，有位婦女Lucy會告訴你蜥蜴人偷走了她的嬰兒，丈夫Josh也下落不明。在地下城入口會遇到受重傷的Josh，給他生命藥水醫療他會送你一個隱身捲軸。天下父母心，現在就靠你替他們找回愛子了。進入地下城的最底層，發現有個房間裡面一群僧侶正在舉行某種變態儀式，似乎要把祭壇上的小嬰兒丟給地底的怪物吃。你可以直接上去跟他們打招呼，僧侶就會變成蜥蜴人整群圍攻你，好好修理這群冷血動物吧！把嬰兒帶回去交給Lucy，你又會再得到一顆水晶了。

Hive

在村子的中央有一口詭異的古井，傳說它與村民經常無故失蹤有關。進入古井就來到地下城中，原來這些害人妖孽的本尊是蜜蜂。在地下城有許多的蜂巢，殺了一堆蜜蜂又會生一堆，永遠殺不完，牠們還會擋住你破壞蜂巢的路。天下無難事只怕你聰明，你會發現蜜蜂們都是膽小鬼，使用恐懼法術（Fear）就可以驅散牠們。回到城鎮不妨多買些隱身術（Invisibility）與恐懼術的魔法捲軸，以備攻堅任務之需。

地下城有兩個礦坑都是蜂巢，你就用隱身術接近、恐懼術驅散蜜蜂的方式，把這些蜂巢一個也不留地破壞。最後遇到了一位叫Rosso的人，他會交給你一把寶劍，並且告訴你只有這把劍才能刺穿蜂后的甲殼。來到最底層又有更多的蜂巢，請繼續發揮耐心與毅力破壞它們，接下來再用寶劍殺死蜂后，就能得到水晶了。其實本任務的地下城裡有個恐懼鎧甲（Armor of Fear），會在殺死某隻骷髏長官後可以得到，如果你能早點找到，穿上它應該會輕鬆許多。

Horgan

地下城等級：13-16級
得到水晶：Nobility（黃色）

經過老先生Horgan的家，他請求你幫他找回半獸人搶走的生命水晶（Crystal Of Life）。去郊外找到半獸人的營地，打倒那些小嘍嘍與頭目Korgun，把水晶交還Horgan後他會告訴你進入地下城的方法。讓一位夥伴站在入口附近的徽記上，如果你是單身冒險可以放刀劍或盾牌來代替，另一位夥伴戴上Horgan給的護身符就能打開入口了。在地下城的第一、第二層會先後遇到骷髏騎士Gartol與Digmar，



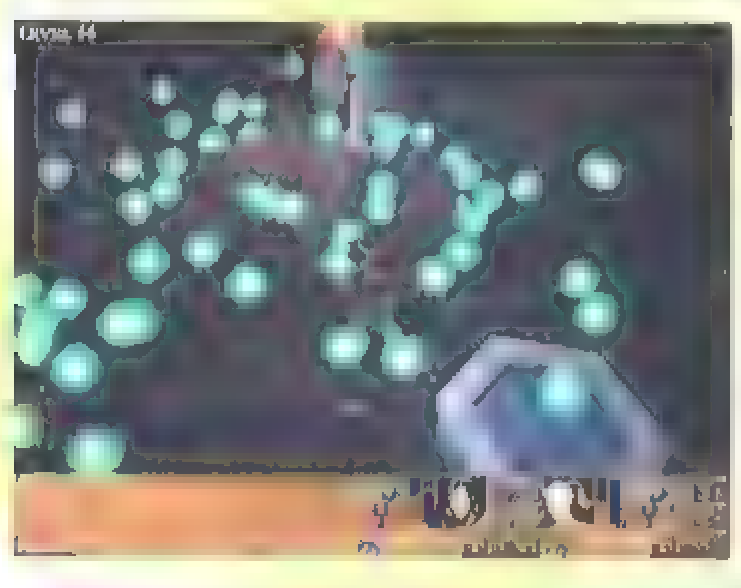
擊倒它們可以獲得兩把好劍。來到最底層的某處房間有兩個骷髏台座，插進那兩把劍就準備戰鬥了。擊倒最後一位骷髏騎士Hassen，除了得到你需要的水晶，它的劍也可以隨你拿去使用，其他任務不會再用到。



Poison

任務開始遇到了一位叫Eraldus的男人，他請你去地下城救他的妻子，還說要給你一把寶劍酬謝。這段插曲與拿到水晶並沒有甚麼關係，後來你還會明白花時間救他妻子是根本好心沒好報。在地下第一層的牢房就可以發現Eraldus的妻子Angelique，但是你沒有鑰匙開門，就算想救也救不了。在地下二、三層可以各發現兩瓶共四瓶毒藥，好好留著它們在第四層拿水晶會用的上。

地下城裡大的小的蜘蛛難以數計，如果你不會解毒法術（Antidote）最好回城鎮買點解毒藥水以備危急使用。來到第四層時，發現水晶在一個台座上被一面小池塘圍繞無法拔起來，使用三瓶毒藥分別倒進三個小池塘就可以拿到水晶了。拿到水晶後想戀戰還有別的劇情給你玩，在另一個房間有扇門打不開，把解毒藥水（不是毒藥）倒進兩個小池塘就可以開門，進去後大魔王德拉克會突然出現警告小城，召喚出蜘蛛王Aracach來對付你們。



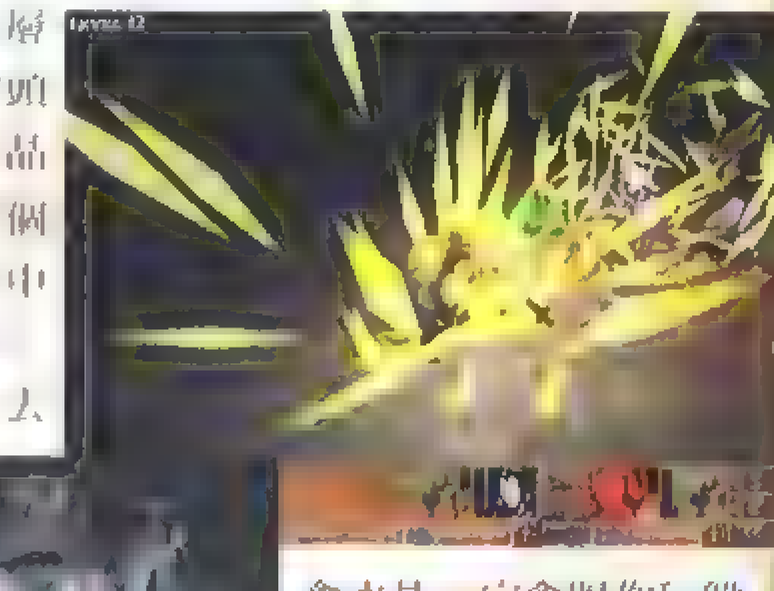
解決Aracach的方法其實非常簡單，這隻胖蜘蛛無法通過窄門，你往後跑出門一直對他射飛刀就行了，打死牠就可以在後面寶箱拿到第一層的牢房鑰匙。另外一個收獲就是回到上層找兩個徽章進入一間武器室，可以二選一獲得一個不錯的兵器。這兩個徽章在殺死Aracach前是無法拔起來的。回到第一層用鑰匙救出Angelique，再返回地城入口與Eraldus交談。他們夫婦不但不會給你寶劍，還恥笑辱罵要你滾遠些，可以砍了這對忘恩負義的男女練練功。



▲沒啥頭腦的蜘蛛王Aracach

Shadire

老者Shadire告訴你必須阻止蜥蜴人的蛋孵化，還告訴你只有聖劍才能破壞這些蛋。先到地下城的第一層救出一位先生，他會給你一個取得聖劍用的聖符。回到地面來到聖劍的地方，用聖符開啟擋路的大石塊，解決守衛的怪物後就能取得聖劍。再回到地下第一層找到某個房間裡頭有六顆蜥蜴的蛋，用聖劍全部破壞後再去見Shadire一次，他會交給你一把匕首。來到第四層的一個蛇頭神殿，水晶就擺在兩個祭壇的其中一個上面，如果直接去拿水晶，它會跟你玩躲貓貓又跑到另一個祭壇。把匕首放在空的祭壇，就能拿起水晶了。



Treasure

[illegible]

得到水[illegible]

這是一個有點神聖也有點複雜的冒險，你的辛勞將完全拯救某個人的一生。首先在野外遇到一位盲眼僧侶，接下來的任務可以分成前後兩部份，第一部份先幫盲僧治好他的失明，第二部份再幫他找回失去的宗教信仰。進入地下城，可以找到三種不同顏色共六顆像眼珠般的彩球，也會找到黃金、白銀與青銅三種雕像。把彩球按照顏色兩兩放入雕像，就可以把雕像拔起來。在最底層會發現一個巨大日晷，把黃金雕像放在7點鐘、白銀雕像放在10點鐘、青銅放在3點鐘的方向，就可以打開後面的門取得Eye of Ra。

回到地面，用Eye of Ra就可以治好盲僧的眼睛，盲僧會交給你一個放大鏡，還會再跟你感嘆他已經失去信仰了。來到湖邊從漁夫Gar的簍簍借條魚，拿給附近的木匠Rhino，請他幫你修好橋才可以過湖。想再前進去拿島上的寶箱，先用盲僧給你的放大鏡看周圍的告示牌，按照安全路線就可以避開地雷區。從寶箱裡拿到一本空白聖經，繼續找到神殿Temple of Eras。供奉一些食物，Eras神就會現身，把空白聖經交給Eras寫上他的教義。帶著聖經回去送給盲僧，再度拜訪找Eras將獲得獎品水晶，以感謝你幫他找到信徒。



Omar地區任務

Circles

地下城等級[illegible]

得到水晶：Integrity（綠色）

在前往地下城的路上，你會經過三個生之圈（Circle of Life），每個都有閃光骷髏把守，來到地下城的入口還會看到三個死之圈（Circle of Death）。進入這個任務的地下城後，有許多傳送板，踩了會幫你瞬間移動到別的地點。在第一到第二層你會發現一個密集的傳送板區，用嘗試錯誤法分別進入三個密室取得暗影花（Shade Flower）。要領就是試著讓一位夥伴站外圍某個點，另一位踩內側某個傳送板。先回地面把三朵暗影花放在三個死之圈，在另一端三個生之圈將會跑出三朵生之花（Flower of Life）了。重返地下城進入第四層，找到一個金字塔室。把生之花分別放在三個小金字塔上，中央的大金字塔就會放下透明護罩，走進去再拿下另一個水晶。





金字塔裡面就放著水晶

Langolin

地下城等級：17、20級

得到水晶：Compassion（淺紅）

來到一間小屋遇見了巫師Langolin與女子Argansa，知道魔王德拉克的使徒抓走Argansa的丈夫。Langolin會一直慫恿你交出智慧水晶救Argansa的丈夫，不要給他，因為他就是德拉克的使徒。進入地下城，從一到三層各有一座永恆之泉，打敗防守的敵人可以各拿到一瓶青春藥水（Potion of Youth）與永生藥水（Potion of Immortality），青春藥水你可以自己享用。最後發現了Argansa的丈夫，很遺憾地他已經死了，他身上有封信警告說不要信任Langolin。繼續前進找到水晶室，Langolin早在那裡等你大駕光臨。擊倒變成幽靈的Langolin，再用你身上的智慧水晶就能夠拿下台座上的水晶。



暗黑秘石 任務解說



Myth of Medusa

地下城等級：17-20級
得到水晶：Compassion（淺紅）

在地下城入口遇到一位自稱友善的幽靈Kolos，說要幫你忙其實是要利用你拿到水晶。地下層有許多蛇髮魔女，她們並不會很難對付。Kolos還會跟你講好幾次話，反正他居心不良那，些話都是偽善的。在圖書館裡找到一位僧侶Atenus，他要你去找兩瓶魔法藥水來換靈魂藥（vial of spirit）。你只要兩度拿不對的生命藥水給他，他一氣之下喚出火怪攻擊你，把他們都打倒就會得到靈魂藥。第二層有個大蜘蛛把守的大房間，奮戰後將拿到一瓶回春藥水，你可以自己享用。在第三層蛇髮魔女室又找到兩瓶藥水，也留著享用吧。來到水晶室好不容易拿到你要的水晶，Kolos會突然出現把它搶走。去第四層Kolos的墳墓找他算帳，用靈魂藥灑在棺材就能逼他現身，搶回水晶。

▲圖書館裡頭的僧侶Atenus
▶Kolosa的墳墓

Templar

地下城等級：17-20級
得到水晶：Compassion（淺紅）

在地下城入口碰到王子Ramal與他的隨從Melchoir，與王子交談他會請你幫忙救公主Jasmine。Jasmine被關在地下第一層的房間，要接近她可以用反射法術避免魔法陷阱的傷害，但是現在無法救她因為她被巫師Kirgard的法術控制住了。往下一層遇見瀕死的Melchoir，他會交給你一把鑰匙請你救出他的主人。來到第三層用鑰匙打開牢房救出王子，他會交給你一個權杖。回去第一層把權杖交給Jasmine，她就能自由了。Jasmine會給你一個羅蘭號角（Horn of Roland），接下來巫師Kirgard會出現跟你戰鬥。

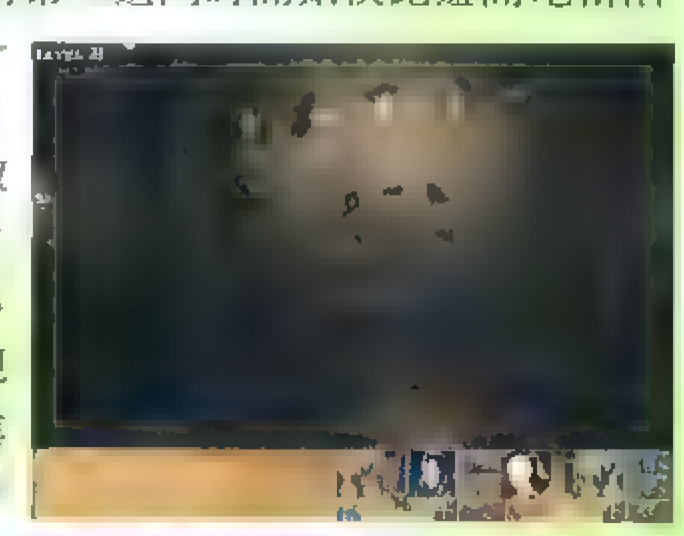


殺死Kirgard後先回地面去，來到墓園找到羅蘭之墓，使用號角召喚出骷髏的羅蘭先生，把他擊倒將得到一只頭盔。接下來進入地下第四層，來到一個大房間有三座威武的騎士雕像，戴上羅蘭的頭盔可以看清楚房間的陷阱。避開陷阱分別踩下三個小房間的三個開關，水晶周圍的陷阱就會解除。當你拿到祭壇上的水晶，三座騎士雕像會開始向你發動凌厲的攻勢。你可以用提早準備的魔法門落跑，反正水晶也拿到了。你也可以邊打邊跑打不過再靠魔法門落跑，落跑小歇後再回來繼續打，這麼強的敵人不拿來練功升級蠻可惜的。

Three Demons

地下城等級：21-24級
得到水晶：Integrity（綠色）

任務的開始會遇到Gaetan，他會告訴你斧頭被小惡魔的頭目Gober偷走了。找到Gober的營地把斧頭搶回來物歸原主，Gaetan會送你一面惡魔之盾（Shield of Demons）。進入地下城，在第一層有個房間叫 The Road of Reason，往前第二道門時開始快跑避開地雷陷阱。找到第一個惡魔雕像把它打碎後取得寶石Gem of Reason，當心一群突然出現的毒蛇。前進第二層，在



個叫The Fires of Hell的房間，同樣是躲過炸彈陷阱，打碎惡魔雕像取得寶石Gem of Fire。來到第三層巨蟲的房間，殺死巨蟲再打碎最後一個惡魔雕像取得寶石Gem of Courage。進入最底層的房間Three Gems of Hell，將三個寶石放在台座上取得惡魔之盔。戴上它並裝備任務開始拿到的惡魔之盾，就能夠取得祭壇上的水晶。

Trial of the Damned

地下城等級：[illegible]級
得到水晶：Integrity（綠色）



地下城入口有位看守的幽靈警告你趕快離開，想進去只好對不起他大打出手了，擊倒他獲得一把鑰匙（Key of the Damned）。地下第一層會發現一扇鎖住的門，用剛才的鑰匙就可以打開。進入房間閃躲穿越過地板上的尖刺陷阱，取得罪惡十字架（Cross of Crime）。在第二、第三層以同樣的方式進入另外兩個房間，取得懺悔十字架（Cross of Penitence）與赦免十字架（Cross of Pardon）。前往最底層的某個房間，與裡面的一位亡魂交談。先把三個十字架交給他，再與他戰鬥讓他二度死亡，就能幫助他解脫了。你會看到亡魂的屍體躺在地板上，搜他身體找到你要的水晶。



Serkeesh地區任務

Luxorius the Vampire

地下城等級：24-26級
得到水晶：Strength（灰色）

在野外經過鼠人的營地，不過前面擋著大石塊無法進入。來到一個磨粉廠，老板告訴你學徒進入磨坊就無故失蹤了。進入地下城（也就是磨坊）有許多的傳送板，前進某些地方一定要踩傳送板才能到達。終於找到老板的學徒，可是他會變成吸血鬼攻擊你，再往前打敗狼人會獲得一柄人鐵鎚。回到地面鼠人的營地，用鐵鎚敲碎石頭進去拿到吸血鬼法杖。重返地下城在第二、第三層會分別發現一口棺材，拿法杖打開棺材時要當心敵人圍攻，你會再獲得一件吸血鬼斗篷與一枚吸血鬼戒指。來到最底層吸血鬼主人的房間，給守衛看過法杖他就會讓你進去。與吸血鬼主人交談時，很快地一口氣拿法杖、戒指與斗篷給他，他就會送你水晶致謝了。你也可以只拿法杖給他，然後與他打鬥取得水晶。這個任務靠法杖就可以過關了，不一定要拿戒指與斗篷。





Council of Druids

地下城等級：[illegible]
得到[illegible]（[illegible]）

在地下城的入口你會遇到一位德魯伊僧侶Ubus，他請求你進入地下城拯救受困的弟兄。在地下城找到了Ubus命危的弟兄Aeron，Aeron告訴你一群叛變的德魯伊教教徒正計劃摧毀水晶，並且交給你一把聖弓。在一個有四座雕像、透進光束的房間，你會發現水晶就漂浮在空中，不過你現在還







無法拿到它。在第二、第三層你會分別發現一個Arkhang的雕像，你可以使用弓或法術把它們破壞掉。來到最底層再破壞第三個Arkhang雕像，正在那裡舉行儀式的暗黑德魯伊教徒會上來圍攻你。解決這些叛徒再返回第一層的房間，這時候你就能把水晶拿下來了

Number

地下城等級：24-28級
得到水晶：Strength（灰色）

任務開始經過一位僧侶身邊，他給了你一個內容像是打啞謎的捲軸。接著在一間小屋遇到一位婦人，她請你幫忙找失蹤的丈夫Menthall。進入地下城從一到三層都會發現你要的水晶，不過這全是幻覺，你去碰它們就會被敵人圍攻。你可以選擇完全不上當，也可以故意去碰練練功，拿點包括神奇藥水（potions of surprise）在內的戰利品。等你發現Menthall時他已經死了，你可以在他身上找到一張寫著神秘數字的紙條。來到最





底層有個惡魔雕像站立的人型數字轉盤，從左到右把數字撥成310就會得到大獎了，那個大獎就是水晶。

歷經千辛萬苦收集了七顆水晶，青春年華也就這樣奉獻了，終於準備要跟德拉克一決勝負。在地下城入口的前面，把七顆水晶分別放在魔法陣的台座上，賢者Sebastian就會幫你製造出時空寶珠（Time Orb）。時空寶珠只能使用一次，要留到與德拉克的正面戰鬥，先把它放到快速物品欄裡稍後要用才會方便。進入魔王的地下城，你無法再使用Tab鍵叫出自動地圖的功能，一切方向判斷只能靠自己的記憶了。地下城有很多的傳送板，你要一一去嘗試闖闖每個路線。

終於來到德拉克的房間，打招呼聊幾句他就要變身收拾你了。動畫播完德拉克變成一隻大魔龍，還會召喚出兩隻幼龍一起攻擊你，小小心避免被夾攻。你可以先快跑離開魔王室，只有大魔龍會追出來。與魔龍彼此硬碰硬廝殺時，需要不斷地用生命藥水治療自己，所以最好事先得多準備一些。當你把魔龍的血砍到四分之三或是一半左右時，馬上使用時空寶珠不讓牠的血重生，在寶珠作用的時限內繼續攻擊直到牠死亡。



激戰結束，賢者Sebastian會再度出現感謝你為天下蒼生除害，拿給你一把鑰匙與雅斯卓之手Astral Hand。返回魔王室先解決剩下的那兩隻幼龍，用鑰匙打開後面房間的門，只見整個房間滿地都是金錢。雖然已經準備破台用不到錢了，這些錢還是可以保留在角色的身上，跟你的夥伴能撈多少就儘量撈吧。當你凱旋回到鎮上，發現大家都已經被暗黑秘石的魔力變成石頭。把雅斯卓之手丟進城鎮中央的暗黑秘石，解除大家的魔法後就能光榮落幕。

魔王襲香港 軒轅劍出鞘



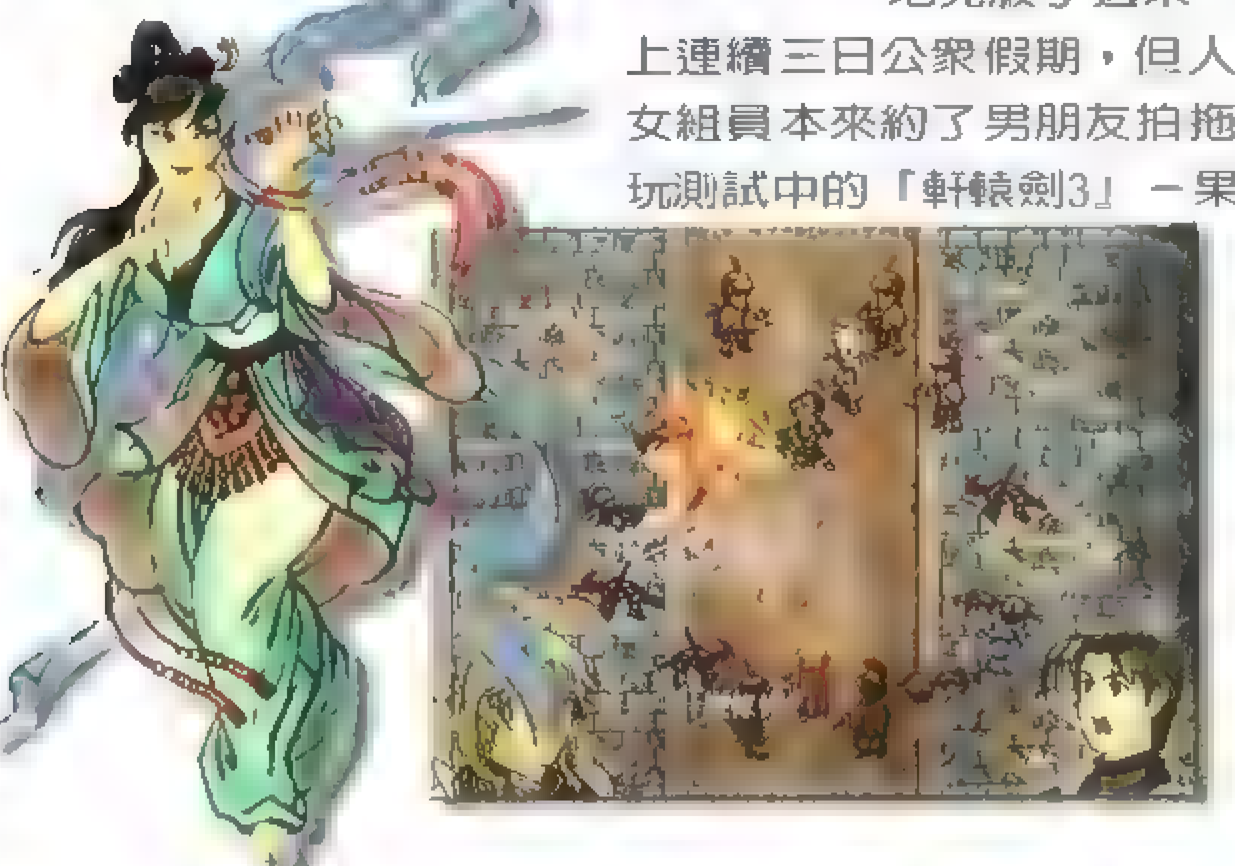
十二月四日，香港會議展覽中心，所有記者都屏息靜氣地等著，因為從不在媒體露臉的「大宇蔡魔王」蔡明宏出現了！當然很多媒體都立即趕來一睹其真面目。今次魔王不但以其本體降臨，還帶同其最強的第三代配劍「軒轅劍」，勢要奪下香港玩家的心！

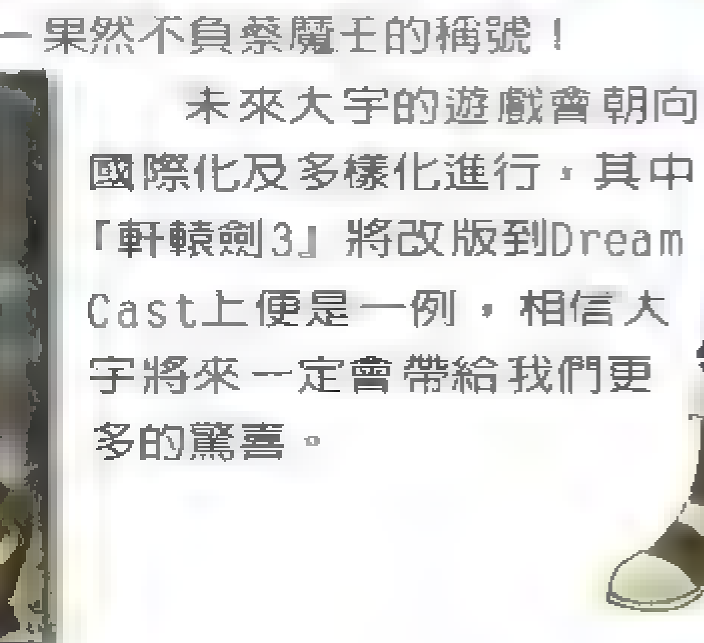
為了替剛出版的「軒轅劍3」造勢，大宇開發部經理蔡明宏破天荒地來港宣傳，在記憶中，這是台灣廠商第一次來港開遊戲發表會。由於蔡明宏作風一向低調，甚至行內都甚少人見過其真面目，今次實在是非常給香港傳媒的面子。

以往大宇遊戲一直都沒有正式的香港代理，『匯思香港有限公司』深感香港的正版市場有潛力，所以花了半年時間和大宇洽談代理權，終於得到香港區的代理權。可能是蔡魔王的力量太強，當日在播放宣傳錄影帶時，竟發生離奇的『食帶』事件，只好提早開腔：由於蔡明宏完全不會廣東話，所以發表都由『匯思』的陳靖之先生代為翻譯。

會中蔡明宏表示，當年在完成「軒轅劍」一代後，曾收到香港一位玩家的來信，內容述說他從未玩過中文的RPG，沒想到會有「軒轅劍」這種中文RPG的遊戲，實在非常親切和喜歡，希望製作單位能繼續努力下去～雖然他沒有買正版（當年香港根本沒有賣大宇正版遊戲）。蔡明宏說到今天他仍留著這一封信，這信亦是讓他鍥而不捨地繼續做遊戲的原因之一。他亦提到大宇的製作方針，不是要製作技術最好的遊戲，而是製作玩家最愛玩的遊戲。

「軒轅劍3」花了近兩年的時間製作，是大宇今年的重點作品，當中製作過程可謂非常艱苦，其中還發生了大宇搬家、921大地震等不能對抗的因素，嚴重影響了製作進度（921地震後台北有一段時間限時用電，人員無法正常工作），幸好小組同心合力，都一一地克服了過來。到最後的除錯階段，雖然碰上連續三日公眾假期，但人人都要加班試玩：其中一個女組員本來約了男朋友拍拖，結果三天的節目便是一起玩測試中的『軒轅劍3』－果然不負蔡魔王的稱號！





未來大宇的遊戲會朝向國際化及多樣化進行，其中「軒轅劍3」將改版到Dream Cast上便是一例，相信大宇將來一定會帶給我們更多的驚喜。

魔王襲香港 軒轅劍出鞘

秘技自首營

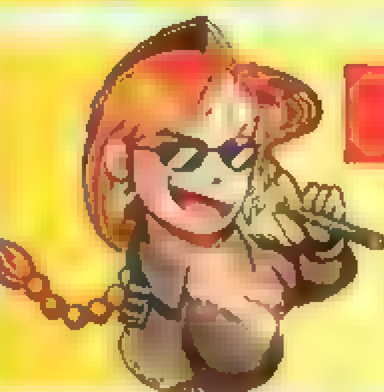
國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啟動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

經本營審查，無觸犯營規，獲准錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期

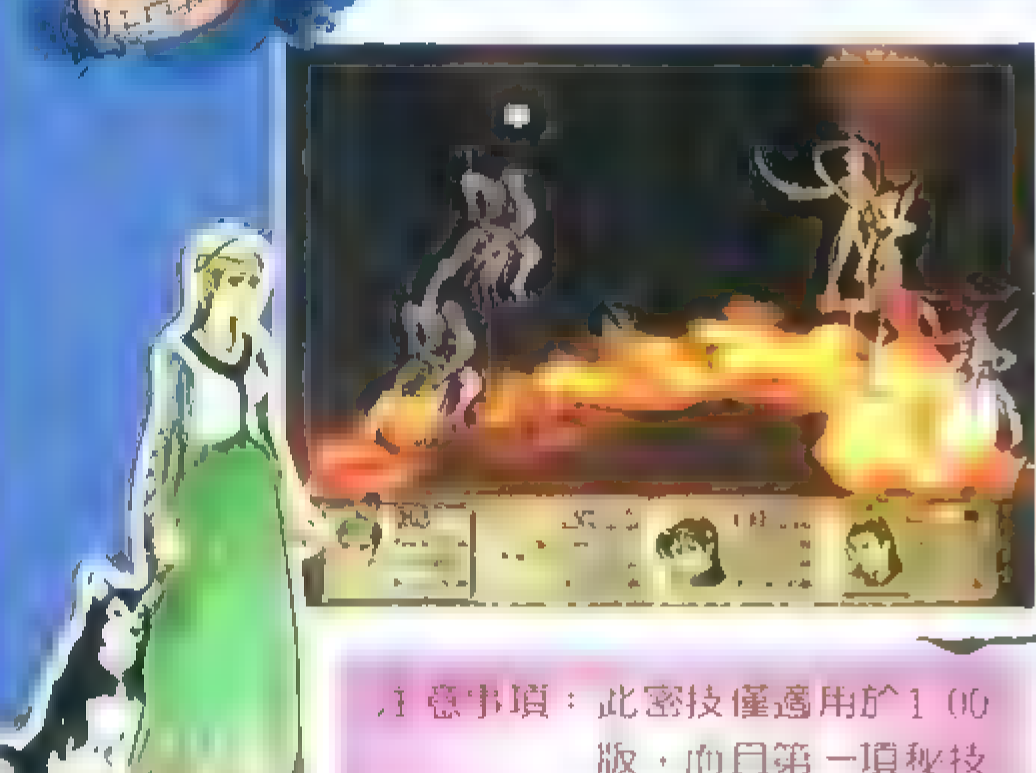


超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期



飛鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期

軒轅劍參～雲和山的彼端　絕招任你用



戰鬥中按F，不管蓄勁值是否已滿均可使用絕招。使用煉妖系統時，即使沒有獲得封神台，按End鍵依然可以煉出東方祭壇的物品而且不受等級限制。

注意事項：此密技僅適用於1.00版，而且第一項秘技有時會造成當機

●DOMO小組

明星志願2 超完美密技

●許嘉娟

開啓秘技：在遊戲畫面中分別按下CHEAT（各按鍵要照順序一直按著），當成功後會聽到"叮"的一聲。

行程設定的密技

在遊戲畫面中按下密碼，當聽到"叮"的聲響便表示成功了。

密碼	功能	說明
Ctrl+1	觀看結局	會浪費一天行程，將會見到星星公主
Ctrl+2	觀看廣告金星獎	會浪費一天行程，在該年的2/21日時可以觀看到廣告金星獎的頒獎典禮
Ctrl+3	觀看電視金鐘獎	會浪費一天行程，在該年的5/21日時可以觀看到電視金鐘獎的頒獎典禮
Ctrl+4	觀看唱片金曲獎	會浪費一天行程，在該年的8/21日時可以觀看到唱片金曲獎的頒獎典禮
Ctrl+5	觀看電影金像獎	會浪費一天行程，在該年的11/21日時可以觀看到電影金像獎的頒獎典禮
Ctrl+6	參加快問亂答	會浪費一天行程，在該星期的星期日時發生
Ctrl+7	參加我轉我轉我轉轉轉	會浪費一天行程，在該星期的星期日時發生
Ctrl+8	參加記憶大考驗	會浪費一天行程，在該星期的星期日時發生
Ctrl+9	參加惡魔音符	會浪費一天行程，在該星期的星期日時發生
Ctrl+0	開啓所有打工、訓練、家居選項	可實行所有打工、訓練、家居選項中的項目

變更能力數值的密技

密碼	功能	說明
Alt+1	金錢增加10000	於金錢<1000000且存款<1000000又證券總値<1000000時才有用
Alt+2	金錢增加100000	於金錢<1000000且存款<1000000又證券總値<1000000時才有用
Alt+3	金錢減少10000	金錢不會變成負値
Alt+4	金錢減少100000	金錢不會變成負値
Alt+5	所有屬性增加100	—
Alt+6	所有屬性增加1000	—
Alt+7	所有屬性減少100	—
Alt+8	所有屬性減少1000	—
Alt+9	壓力疲勞値歸0	—
Alt+0	擁有所有物品	每按一次物品數量增加一份

（備註：以上密技使用後有可能當機，請小心使用。）

創世紀九：羽化昇天（ULTIMA IX：ASCENSION） 聖者無敵

●電玩天兵

先在遊戲目錄中找到default.kmp這個檔，再將下列指令加到[Cheat Commands]底下：

alt+shift+i

toggle avatar_invulnerable

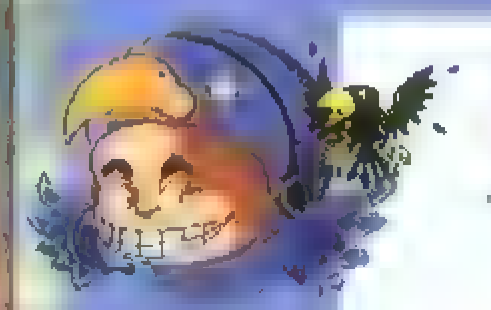
alt+shift+l

toggle_avatar fly

在遊戲進行中即可使用密技。



密碼	效果
alt+shift+i	聖者無敵
alt+shift+l	聖者飛行
toggle_avatar_invulnerable	無敵，即god mode
toggle_avatar_fly	聖者飛行且無視障礙、可穿牆入壁
pass_one_hour	時間加一小時
unpass_one_hour	時間減一小時
sunrise_sunset	直接切換成日出或日落時分
pass_one_minute	時間加一分鐘
unpass_one_minute	時間減一分鐘
toggle_sun	改變日相
toggle_wind	起風
toggle_storms	暴風雨
toggle_avatar_fast	行走或跑步加速



美國職棒大聯盟2000（TRIPLE PLAY 2000） 夢幻棒球隊

●紅不讓

EA夢幻隊　在選擇隊伍畫面時於右方的選擇鈕上按滑鼠右鍵5次

視角密技開關　按住1、2、3、4四鍵再依序輸入右左上下右左，即可以方向鍵來控制視角





先讓蘿拉面朝正北方，按ESC進入暫停及顯示物品清單的畫面，再依下列動作啟動密技：

跳關 點選LOAD GAME，同時按住H+E+L+P四個按鍵後放開，再按ESC離開暫停及顯示物品清單的畫面後即可。

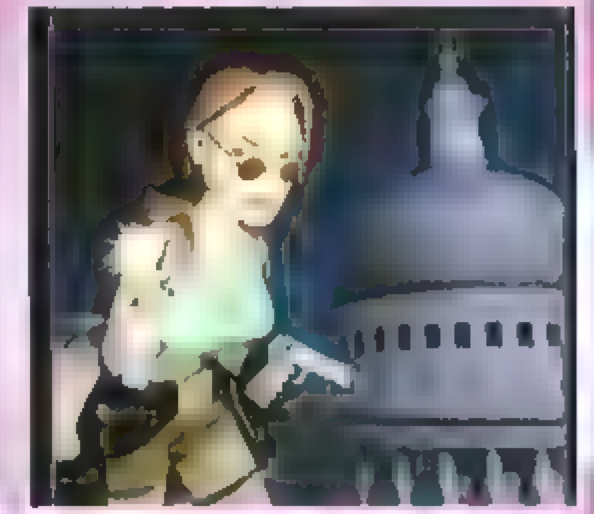
彈藥無限 點選小醫藥箱（Small Medi Pack），同時按住G+U+N+S四個按鍵後放開，再按ESC離開暫停及顯示物品清單的畫面後即可。

武器無限 成功啟動彈藥無限密技後，點選小醫藥箱（Large Medi Pack），同時按住W+E+A+P+O+N+S七個按鍵後放開，再按ESC離開暫停及顯示物品清單的畫面後即可。

●ERIC-X



先操控蘿拉面對北方大略方向，再按ESC觀看指北針顯示之方位，一邊切換畫面一邊移動蘿拉，若紅色針尖正對北方時，指北針便會變成透明的，這時即可啟動密技。







遊戲中輸入下列密碼（減號為右方數字鍵上的減號）

密碼	效果
bod-	開啟密技模式
mrbenn-	跳關
zippy-	無敵
bucketofchicken-	背後視角
babapapa-	增加Credits數
crystaltips-	增加生命
dunky-	立即破關
albertofrog-	手榴彈破壞力增加
bing-	關閉密技模式

●FRANK



登記／局版臺誌字第177號
帳號／41941885

古墓奇兵

這些動人的女子 共同的名字，就是羅拉，現在第四 拉～古墓奇兵：末世啟示錄正式登場了。

羅拉之千禧年世紀選美大賽

古墓奇兵羅拉代言人選美大賽開始了

羅拉是全球前50位最出名的女人之一，妳是否也想成為羅拉最佳代言人呢？敢 秀就照過來，不管妳是羅拉明星臉或是身材婉美羅拉，我們都歡迎妳來參加，本選美活動，限女子，但 不限國籍年齡，男必剔除但可推薦。

來信 印後填妥以下資料，並附生活照2張郵寄至選美受理單位：

台北市 第三波 羅拉 收

參加評選獲獎者獎項如下：

★ 3萬元獎金、古墓奇兵：末世 啟示錄遊戲一套、羅拉浴巾、羅拉手錶、羅拉T恤、羅拉模型，並有權上 第3波X MAGAZINE 雜誌封面，還可安排與經紀公司簽約。

★ 最上鏡頭羅拉小姐：2萬元獎金、古墓奇兵：末世啟示錄 遊戲一套、羅拉浴巾、羅拉手錶、羅拉T恤、羅拉模型，還可安排與經紀 公司簽約。

★ 1萬元獎金、古墓奇兵：末世啟示錄 遊戲一套、羅拉浴巾、羅拉手錶、羅拉T恤、羅拉模型，還可安排與經紀公司簽約。

★ 5000元獎金、古墓奇兵：末世啟示錄遊戲一套、羅拉浴巾、羅拉手錶、羅拉T恤、羅拉模型，還可安排與經紀公司簽約。

5000元獎金、古墓奇兵．末世啟示錄遊戲一套、羅拉浴巾、羅拉手錶、羅拉T恤、羅拉模型，還可安排與經紀公司簽約

姓　　名:	
年　　齡:	
星　　座:	
血　　型:	
身　　高:	
體　　重:	
三　　圍:	
興　　趣:	
特殊才藝:	
學 經 歷:	



智冠、華視、台灣夢工場 宣佈策略聯盟

智冠科技於12月1日在華視製作大樓一樓大廳與中華電視公司、台灣夢工場舉行簽約儀式，正式宣佈策略聯盟，並計劃在明年暑假推出千禧年電玩鉅作～美眉週記。除了攜手共同合作電腦遊戲軟體的開發之外，未來還預計進行連續劇電玩化、電玩戲劇化、電玩綜藝節目等相關異業合作的計劃

這項簽約儀式，由智冠總裁王俊博與中華電視公司周董事長、台灣夢工場陳董事長等三人共同簽署。接著三方將就未來可能的合作模式與合作項目做進一步洽談與細部研商，以期能落實共創電玩新世紀、開拓更廣大的新市場與新商機

智冠科技是目前國內最大的電腦遊戲軟體發行商，也是目前國內擁有最龐大的電腦遊戲軟體研發團隊自研商，資本額1億9千萬元預計於明年6月上櫃，是目前未上市股的軟體明星股。智冠科技王俊博表示，異業結盟是時勢所趨，也是企業迎接2000年求新求變的新商機。此次與華視及台灣夢工場的策略結盟，無異是更奠定智冠科技繼續保有領導性品牌優勢的秘密武器。

智冠科技此次與華視、台灣夢工場的三方合作計劃，剛好是結合三方資源進行彼此優勢整合以創造三贏局面。第一階段的合作計劃重點是電腦遊戲的合作開發，智冠科技提供十幾年來的遊戲製作經驗，負責遊戲製作前段規劃與製作如程式、劇本、企劃等，以及遊戲最後製程的行銷與發行，夢工場則提供其頂級的軟硬體設備、優秀的美工人才負責所有的人物、場景、物件等美術設計，華視則發揮其在無線傳媒強力的大眾傳播宣傳優勢，三方面在有形無形的投資估計已超過2,000萬元，預估此案的年產量是每年2～3款GAME，第一個誕生的電玩千禧之作【美眉週記】，預計將在明年暑假上市，是以虛擬偶像為訴求的美少女養成遊戲。

今年6月才剛成立的台灣夢工場，資本額1億9千萬元，擁有目前國內最大最頂級的軟硬體設備，其中硬體部分尤以虛擬攝影棚（VR studio）是採用最先進的RT SET系統，再搭配動態資料擷取系統（motion capture），光軟硬設備費用就已超過8,000萬元以上，除了軟硬設備頂級之外，還特別自日本高薪禮聘專業美術人才擔綱人物圖形製作，3D虛擬人物、影像結合技術，再加上即時運算系統預計將會使國內的電腦遊戲製作邁上另一科技里程碑。



後續的合作計劃還包括綜藝性的電玩娛樂節目在華視籌備開播，目前規劃的節目播出時間是在星期天的下午5:00至6:00時段，以塊狀節目方式出現，節目的呈現方式將會有顛覆傳統電玩節目的新手法出現。另外還有一項重要合作項目就是連續劇電玩化以及電玩戲劇化等策略，主要是將目前華視暢銷的八點檔連續劇，或其他暢銷體裁戲劇移植為電腦遊戲軟體同步推出，目前已有2到3部連續劇正在規劃之中。此外，針對暢銷的電玩遊戲軟體將來也計劃改編轉進電視螢光幕上出現哦！

世紀末最另類的娛樂！1999聖誕千禧嘉年華

狂歡派對倒數計時中！

華納威秀週刊、華人衛星電視台、大成報、台北之音

總策劃：合聲多媒體有限公司

（太陽衛視遊戲百分百＆亞洲電台遊戲駭客族製作單位）

時間：[illegible]

地點：台北市信義區松壽路18號～華納威秀影城中庭

聖誕千禧歌舞秀、聖誕千禧變妝秀、聖誕千禧舞王爭霸戰

主持：（男）SD太郎胡龍雲、（女）神秘嘉賓

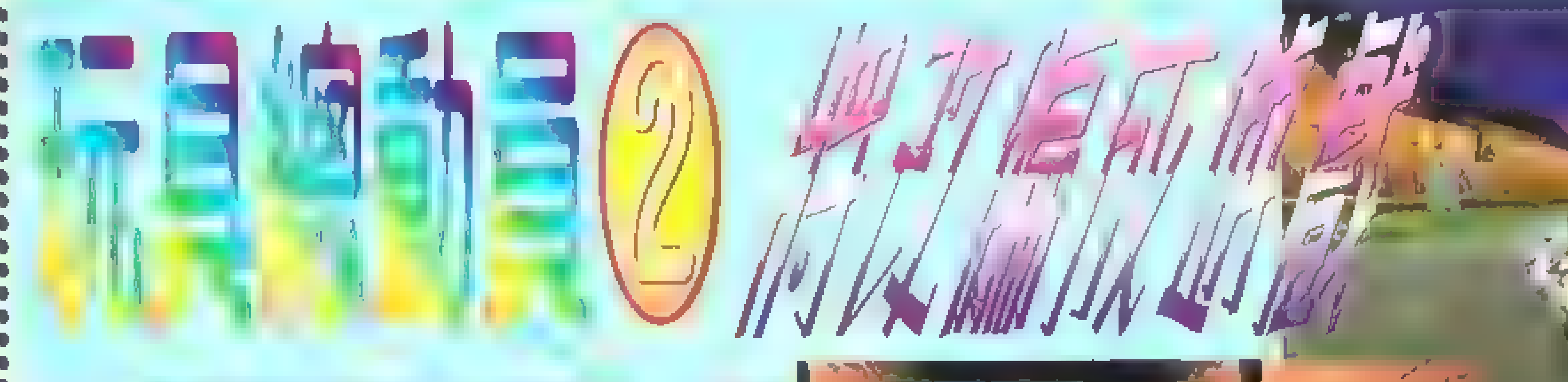
[illegible] 遊戲世代 [illegible] 狂歡派對 的活動，而本活動 [illegible] 遊戲資訊界與年青族群的 [illegible]

本次活動共分為 大訴求，其中包括以COSPLAY（人物扮像）化妝舞會做為主題的『聖誕千禧扮妝嘉年華』、知名偶像歌手及藝人演唱會的『聖誕千禧歌舞秀』、以及近來轟動國內外的跳舞遊戲機『DDR熱爆勁舞花式舞蹈大會』等活動，而目前在台灣及日本遊戲公會的協助下，極有可能將引進該遊戲機台的第 代大型電玩以及國人自製的國語歌手版的跳舞遊戲機進行現場活動。而主辦單位也準備了價值數十萬的獎金獎品供參賽者及觀眾積極爭取！

為了維持活動水準，本活動在近期也將舉辦事前的預賽選拔工作，第一次活動時間定在12月4日（週六）當天下午2點半在台北市安和路一段27號的『NOVA資訊廣場（東區敦南店）』活動區進行DDR花式大賽選手選拔，至於第二次全國預選的活動時間則將定在12月11日（週六）下午1點到晚上10點，在台中火車站正對面的建國路10?號金沙百貨18樓的『火車頭大舞場』進行，當天將同時進行DDR花式大賽全國預選，以及COSPLAY扮像人物團體大演的狂歡派對活動，凡是表現成績優異者都將獲得參與12月25日在台北華納威秀影城的最後的造勢晚會。自即日起，消費者可利用本活動所屬之網路、傳真、電話、或是電子郵件的方式洽詢比賽細節或報名，衷心歡迎所有的年青族群到場參與，請大家千萬不要錯過了這場千禧年的狂歡派對！

聖誕千禧 [illegible] 大賽＆COSPLAY人物扮像 [illegible]



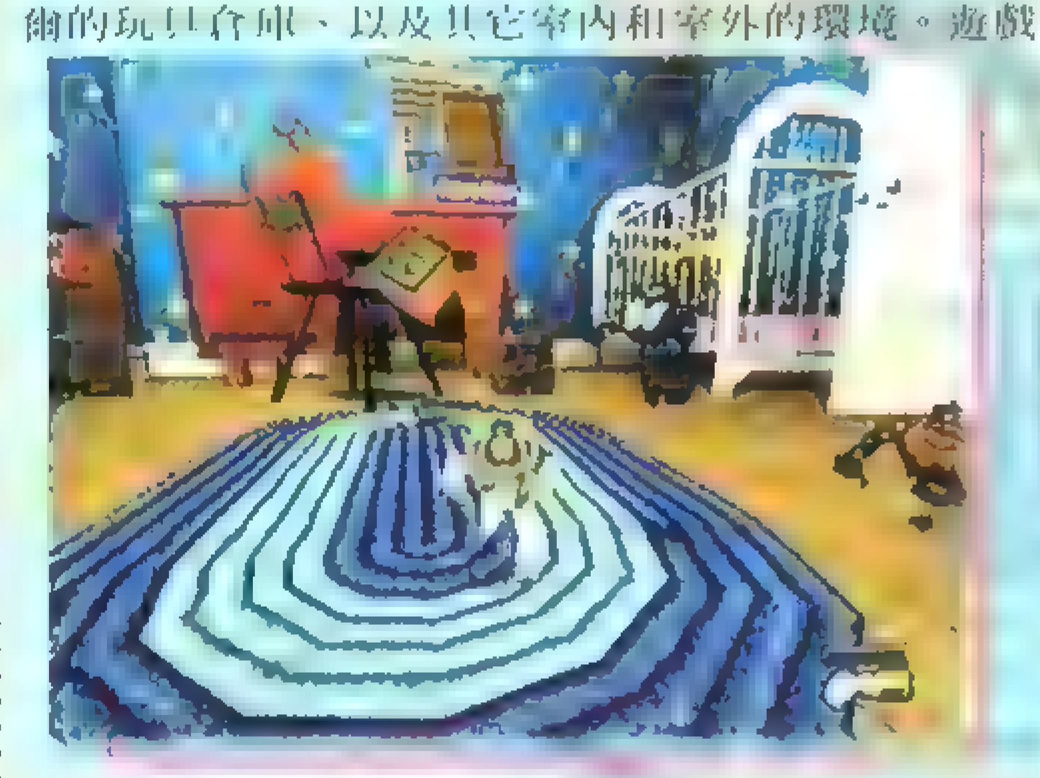


玩具總動員2 將改編成遊戲

受到電腦動畫電影玩具總動員一大放異彩所激勵，原動畫製作公司Pixar Studio在今年推出的玩具總動員二（Toy Story2，暫譯）的同時，還打算與Activision聯手推出PlayStation版的同名遊戲「玩具總動員二」。遊戲的內容與電影大致雷同，主要敘述玩具同伴們出馬解救被心術不良的玩具商所綁架的牛仔伍迪。

為解救好友伍迪，巴斯光年豁出去了!!

玩家在遊戲中將扮演太空人巴斯光年，可以操縱他跑、跳、收集錢幣等動作，進而在3D環境裡完成各種不同的任務。因此，玩家將可在類似電影版的場景活動，包括後院、巷道、工地、艾爾的玩具倉庫、以及其它室內和室外的環境。遊戲



裡有許多靈活的關卡設計，主要的障礙是我們在家居生活中可以看到的東西，例如掃帚、椅子、游泳池等；至於解謎部份則有必須推開盒子後才能讓巴斯光年爬得更高、利用鑰匙作起動機等設計。在武器方面，玩家可以與舉起巴斯光年手臂上的雷射槍射殺敵人。

遊戲是以第三人稱視角表現，畫面的移動有自動與手動兩種模式。此外，遊戲的繪圖設計大都集中在建構複雜的遊戲環境，設計師在這方面用了較多的多邊圖形，貼圖方面用得較少。另外，主角巴斯光年有一些精彩的動畫表現，他的嘴型開合的動作、跌倒或走路的樣子都表現的十分流暢。玩家在過每一個關卡後，遊戲便會播放一段擷取自電影的精彩過場動畫作為獎勵。然而，由於PS影像壓縮的關係，遊戲的畫面品質有些漏失和圖素化，這是較美中不足的地方。



華義國際網路遊戲再添生力軍

對於明年即將展開的網路遊戲大戰，華義國際信心滿滿

華義國際繼即將推出的網路遊戲『人在江湖』之後，目前再正式與日本JSS（JAPAN SUPPLY SYSTEM）公司簽訂合約，取得該公司STONE AGE（中文名稱暫訂：摩登原始人）與LIFE STORM（中文名稱暫訂：魔境風暴）兩套網路遊戲的中文獨家銷售權。

日本JSS公司在網路遊戲的技術研發上已超過五年的時間，在日本已推出包括LIFE STORM1、LIFE STORM2，及今年10月才剛推出的STONE AGE等三套可支援千人同時上線的網路遊戲，且遊戲中所需的網路傳輸封包控制的非常小，等於只要極小的網路頻寬就可以非常順暢地讓千人連上專用伺服器，這種網路技術目前全世界只有三家公司可以做到，而日本JSS公司便是其中一家，目前三套遊戲的專用伺服器是架設在日本第一大的網路ISP公司NTT，每天均有超過千人連上該遊戲伺服器。

華義國際產品經理黃博正表示，目前與日本JSS公司所簽訂的合約是在台灣地區架設專用伺服器，並將遊戲內容完全改成中文版本，讓台灣的玩家可以無障礙地享受網路遊戲的樂趣，目前兩家公司的技術人員正在進行中文改版及伺服器架設工作，所進行的第一套遊戲STONE AGE預計在二月份左右上市。

華義國際即將在年底以前推出『夢幻西巴拉』與『人在江湖』兩套網路遊戲，並計劃在明年陸續推出『真命天子黃金版』、『魔幻西遊記』、『[illegible]國風雲[illegible]代』，在加上而簽訂的日本JSS公司的STONE AGE與LIFE STORM2，及旗下所屬的『5區』研發小組，目前也正在製作的『幻想帝國』等，明年將一舉推出數十款網路遊戲，對於明年即將展開的網路遊戲大戰，華義國際早已做好萬全的準備，並且將一舉拿下網路遊戲的市場品牌。



暗黑破壞神二終於要現身江湖

1999年歲末年終資訊展一日遊

／軟柿子

一年一度資訊月又來了，這回終於輪到我"軟柿子"與各位讀者分享資訊月展場的熱鬧、擁擠、水泄不通的氣氛，今年的資訊月活動是以『加速國家資訊基礎建設～迎接電子商務時代』爲主題，分爲主題館及資訊應用展兩部份。

參觀者可由信義路正門進入世貿一館，須依據主辦單位設計的動線前進。我們由主題館前進，只有零散的幾個參觀者，隨著進入資訊產品區的核心地帶，人潮越來越擁擠，令人快要不能呼吸，因爲所有好康的、好玩的、折扣的商品，在這應有盡有。

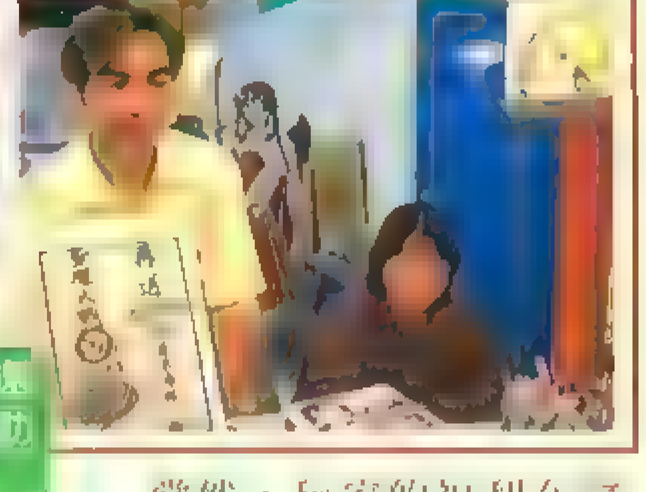




想採購硬體，沒問題！入口處有軟體世界雜誌免費贈閱的硬體採購指南，從超平面直角顯示器到夢幻主機板，有力回饋搖桿到無影手鍵盤，想要購買電腦的讀者在現場一定能看到電腦折扣、促銷方案的傳單滿天飛，仔細比較就能購得符合您需求的玩家級電腦。

走到資訊文化區，資訊雜誌、電腦遊戲軟體大特價，類似百貨公司跳樓大拍賣的氣氛不斷燃燒，現場還有獎徵答送遊戲軟體、填寫問卷贈雜誌、剪角送精美鑰匙圈等活動。

遊戲軟體攤位吸引大量的人潮，智冠科技展場更是熱鬧滾滾，配合最近上市的運動遊戲『VR中華職棒』，舉辦職棒球員簽名會，包括：味全龍張泰山；和信鯨郭李建夫；統一獅曹俊揚；兄弟象陳瑞振等明星球員光臨會場，並與玩家對打，增加現場熱絡氣氛，一時吸引許多玩家及球迷排隊。與智冠策略聯盟的華視動畫工作室台灣夢工廠也現場展示全國第一套"動態補捉"（Motion capture）器材，透過美麗工作人穿戴的感應器可直接連接於電腦模擬人物身上，做出電腦3D動態影像，許多複雜的肢體動作可透過這套器材省去不少影像運算時間呢！



信必優多媒體還請來山本和枝老師助陣

當然，玩家的福利在這是不可忽略的，所有優質遊戲的大集合拍賣，新絕代雙驕、霹靂英雄榜、VR中華職棒…等一套一百，買二送一促銷價，還有鹿鼎記好聽主題曲、墮落天使、聖石傳說等的精彩片段、日商信必優浪漫畫風的山本和枝老師、及第三波的古墓奇兵、惡靈古堡、波斯王子等，配合3D立體眼鏡，能讓玩家感受到虛擬實境的臨場效果。至於大宇資訊最近上市的軒轅劍3，賣相也不賴，是大宇攤位上最暢銷的商品喔！

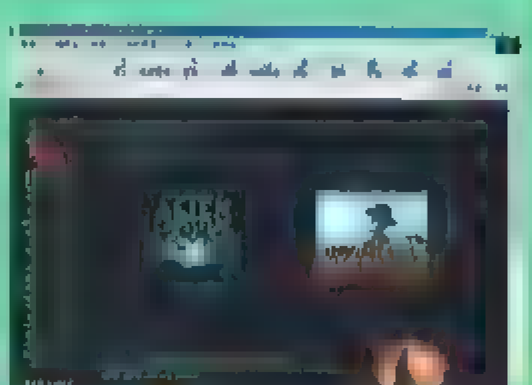


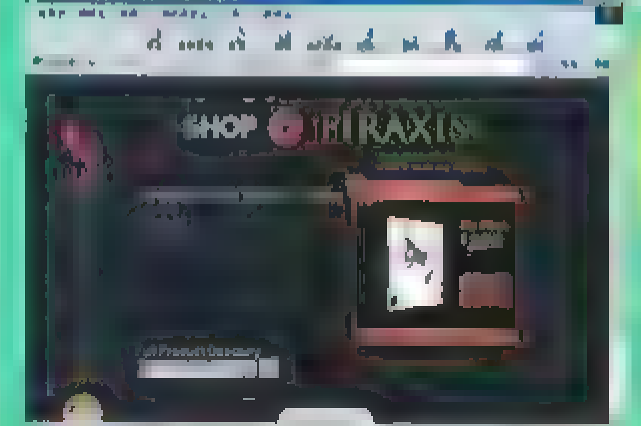
各家遊戲軟體商的攤位佈置

安提爾坦戰役線上買得到！

FIRAXIS Games於十一月中旬正式宣佈接受玩家訂購席德梅爾最新策略遊戲～安提爾坦戰役（Antietam！暫譯）。這套遊戲訂購價爲29.99美元，有意思購買的玩家可至FIRAXIS Games的專屬網站www.firaxis.com訂購，但該公司在11月份時仍只接受美國及加拿大公民的訂購行動，國際的訂購行動將在稍後開放。FIRAXIS Games計劃在十二月底正式推出這套遊戲。

至於進行訂購的玩家可以得到什麼額外的好處呢？FIRAXIS Games表示將從訂購名單中抽出五十名幸運兒，被抽中的人將得到





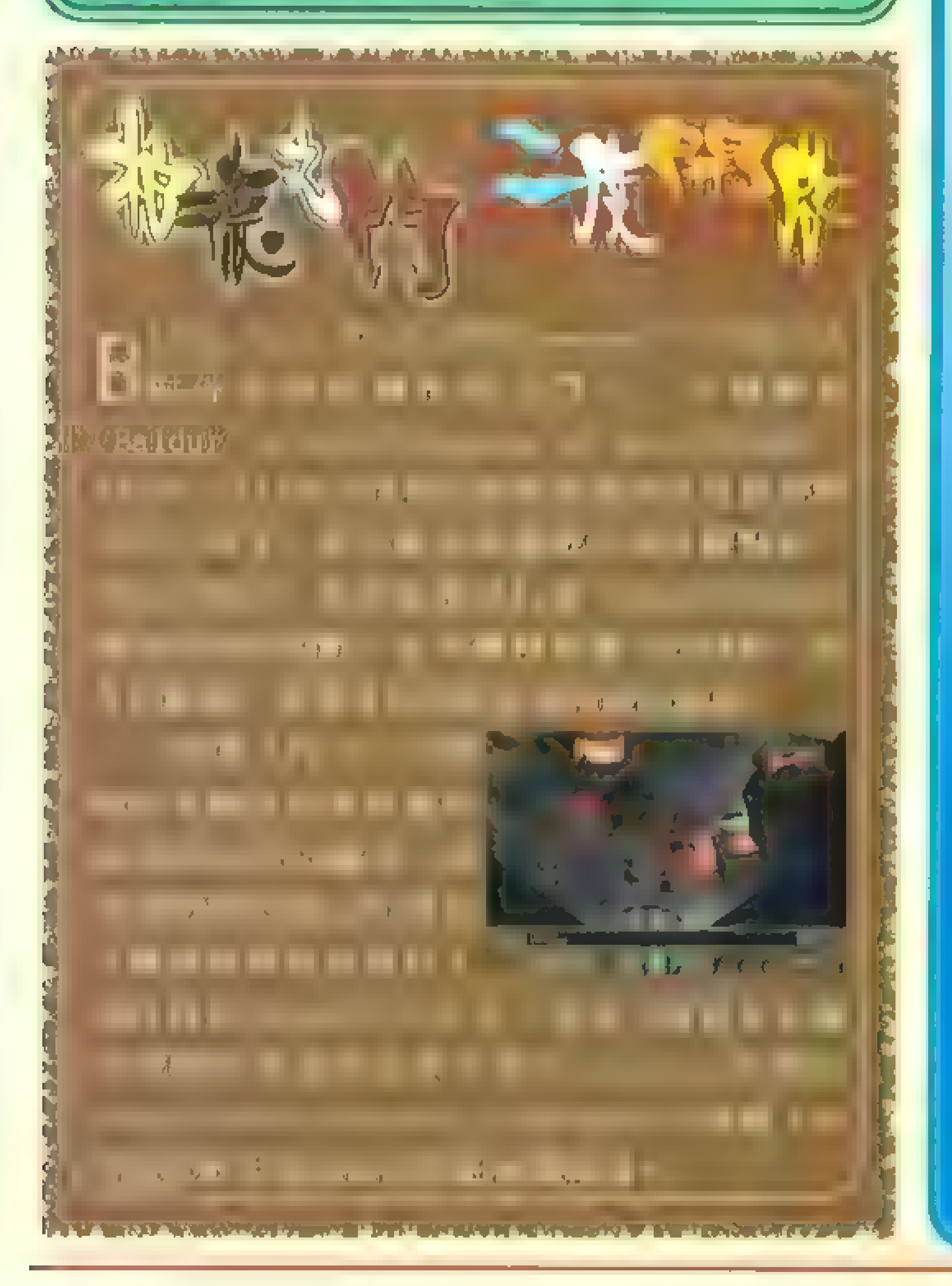
FIRAXIS掲開線上訂購風潮

有席德梅爾親自簽名的安提爾坦戰役遊戲



特種部隊之線上大作戰

[illegible]



[illegible]

遊戲界併購風潮再起

電腦貿易週刊（Computer Trade weekly）日前報導指出Infogrames已經以一億三千萬美元和GT Interactive談妥買下GT。來自Infogrames內部消息証實這樁交易事實上已經敲定。Infogrames在這項交易中同時擊敗也有意買下GT的Hasbro與Mattel。這項購買協定使得Infogrames可以大舉進入GT旗下的傑出設計公司，包括以橫掃千軍及改朝換代聞名的Cavedog，以及Humongous、Reflections、MacSoft和Wizardworks等。另外原屬於GT和其它公司（包括[illegible]mes和3DRealms）所簽訂的授權及出版協定，也一併歸於Infogrames所有。

[illegible]在購買行動之[illegible]，也在日前宣佈和[illegible]遊戲網站聯手推出[illegible]（Fatal Illusion，暫譯）[illegible]

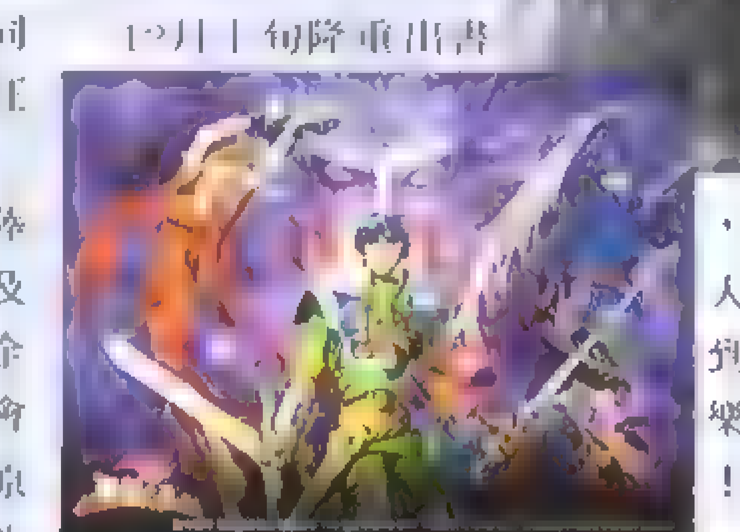
強作環伺下依舊銷售狂創佳績！

聖劍大陸應玩家要求推出 完整劇情攻略本



雖然面對國內外各款強作的不斷推出，但是昱泉國際第一次嘗試以全3D製作的戰略RPG～聖劍大陸，依舊人氣沸騰。許多玩家在體驗到這款遊戲所帶來的如地形變化、試點切換全新遊戲樂趣後，紛紛向同好推薦，正是聖劍大陸在上市一個月後依舊具備旺盛買氣的原因。

不過一款遊戲可不能破關就算了事，聖劍大陸豐富的內涵包括有隱藏事件、關卡、武器道具以及人物轉職系統，這些都是玩家初次遊戲所無法完全體驗的，因此有許多玩家紛紛來函來電詢問是否會有完整的劇情攻略。昱泉國際為了服務這些支持原版軟體的玩家，除了提供國內各大電腦遊戲雜誌攻略情報外，也與國內的飛訊電玩雜誌社合作，製作最完整的聖劍大陸劇情版攻略，內容保證網羅許多玩家看不到的極秘資料，想徹徹底底一覽聖劍大陸的遊戲世界，有這本攻略本相信一切搞定。目前飛訊電玩雜誌社正全力動員趕製中，預定在12月上旬隆重出書，屆時希望諸位聖劍大陸的玩家，別忘了到全省電腦門市或遊樂器店帶一本回家唷！



熱門運動節目進攻遊戲平台

迪士尼、ESPN與遊戲設計公司Konami，日前宣佈將聯手把在ESPN播出的運動節目搬上電視遊樂器與PC遊戲平台。預計在公元2000年將有十套改編自ESPN體育節目的遊戲上市。據了解，明年將和玩家見面的ESPN運動遊戲包括有今季上市的美國職棒大聯盟棒球遊戲、NBA籃球遊戲，但這兩套遊戲只設計給Sega Dreamcast；另外還會推出一套給PS玩家玩的美式足球遊戲。除了上述較風靡的遊戲外，第二波ESPN運動遊戲會在明年秋季再掀高潮。至於專門設計給PC玩家的運動遊戲，ESPN當局在記者會上並未進一步透露。玩家可留意後續報導。



ESPN將在明年掀起運動一股熱潮

超大型海報大放送答案及中獎名單公佈

謎題答案：1.末世啟示錄
2.年輕的羅拉

台中縣	梅志豪、高雄市	袁瓊文、
台北縣	陳國銘、苗栗縣	余建毅、
高雄市	杜秀盈、台北縣	左芷螢、
新竹縣	盧威成、台北市	李昌華、
台北市	陳友成、台中市	劉宏軍

20

台南縣	王明傑、板橋市	練俊良、
高雄縣	郭志旭、苗栗縣	黃正憲、
台北市	吳雅芳、台中縣	楊純純、
高雄縣	蔡俊傑、彰化縣	王俊銘、
屏東市	謝國賢、高雄市	洪智霖、
台南市	吳凱瑞、台北市	吳金權、
三重市	林婉君、台北縣	劉啟豐、
中和市	李建志、高雄縣	羅奇達、
台北市	麥博文、新店市	黃小薇、
嘉義市	鄧明輝、高雄市	蔡淑鈴

（獎品將於編輯部彙整後寄出）

全國美少女總動員

「電玩美少女高手選拔賽」活動開跑啦！

女生到底該不該玩電玩呢？長久以來，說起電玩，彷彿就是男生的專利，實在很難和女生聯想起來；不過時代在改變，如果妳是個美少女，卻很想成為電玩美少女高手，嘿嘿，現在機會來嘍，妳可是有整整兩個月的練功期喔，想成為電玩美少女高手的秘笈就放在『電玩美少女高手選拔賽』

活動網站 http://GameGirl.com.tw

各位美少女，還等什麼，趕快加緊練功吧，因為，電玩美少女高手出頭的時機到了，妳是新新電玩美少女嗎？妳的電玩功力不輸男生嗎？『電玩美少女高手選拔賽』報名已經開始了，只要妳是個會玩電玩的美少女，就可以參加這個選拔比賽活動，成為全國最強的電玩美少女高手；只要在總決賽獲得冠軍的美少女，除了有豐盛的獎品外，另外還能獨得高額獎金呢！

●主辦單位 [illegible]

●協辦單位：友善的狗、明星學園look 4 star、台灣微軟股份有限公司、美商藝電股份有限公司、鈊象電子股份有限公司、第二波資訊股份有限公司、創網股份有限公司、HP惠普科技

（以上各公司名均依筆劃排列）

比賽遊戲｜共四款遊戲

Crazy Dancing跳舞機

世紀帝國2

古墓奇兵：末世啟示錄

瘋狂主題樂園



『第一屆電玩美少女高手選拔』報名表

姓　　名：　　　　　　　　　　年齡：　　　　歲

出生日期：　　年　　月　　日　星座：　　　　座

身份證字號：　　　　　　　　　血型：　　　　型

身　　高：　　　　公分　　　　體重：　　　　公斤

聯絡電話：H：（　　）　　　　O：（　　）

行動電話：

聯絡地址：郵遞區號□□□

學　　歷：　　　　　　　　　是否在學：□是　□否

E-mail：

最愛玩的遊戲：

要參加哪個比賽：□Crazy Dancing跳舞機　□世紀帝國2
□古墓奇兵 末世啓示錄　□瘋狂主題樂園

■報名資格：美麗的美少女

■報名方式：影印後填寫報名表並附上身分證影本、兩吋照片乙張、全身及半身的生活照各乙張。採郵寄方式報名，請寄到：

台北市115南港路二段99-10號 軟體世界雜誌「電玩美少女高手選拔賽收」

■報名截止：2000年1月15日（以郵戳為憑）

■初　　賽：分北、中、南區比賽，四款遊戲各選出3名優秀美少女

北區初賽：2000年2月12日（台北網路咖啡）共12名

中區初賽：2000年2月16日（台中網路咖啡）共12名

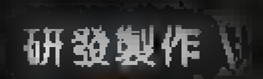
南區初賽：2000年2月19日（高雄網路咖啡）共12名

總決賽：2000年2月26日

於『春節電腦特展暨多媒體展』現場比賽，四款遊戲各選出一名優勝。各可獲得獎金2萬元。

總成績優勝之美少女將成為『第一屆電玩美少女皇后』，並有機會一圓明星之此外，還可拍攝PC GAME雜誌封面、錄製演唱電玩遊戲主題曲及與電玩打節目一同前往日本東京，參加2000年的東京電玩春季展。

洽詢式　詳情請看活動專屬網址 http://GameGirl.com.tw 或 洽詢專線0943-555-688


研發製作









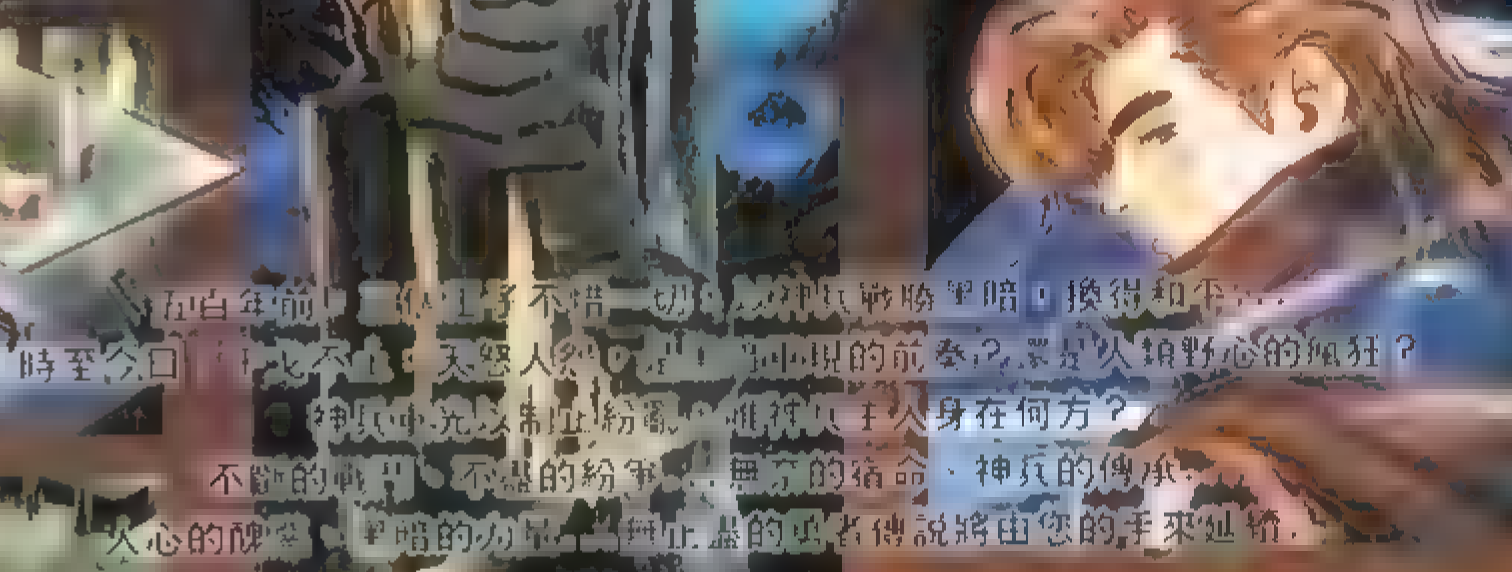


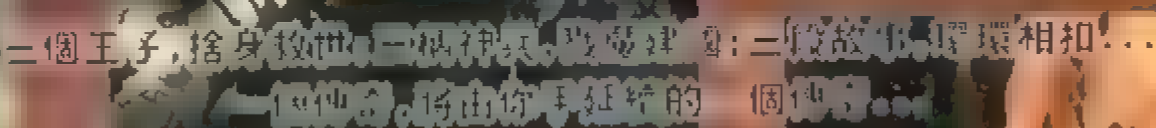
精雕細琢的畫面
壯闊宏大的史詩
革命創新的戰鬥

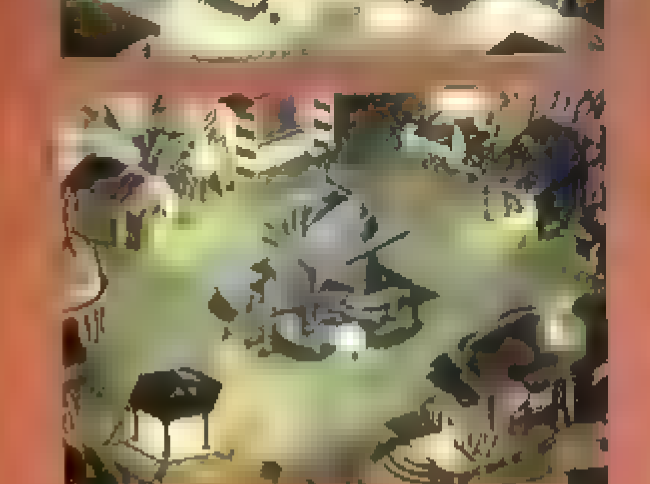
《全新感覺的RPG》

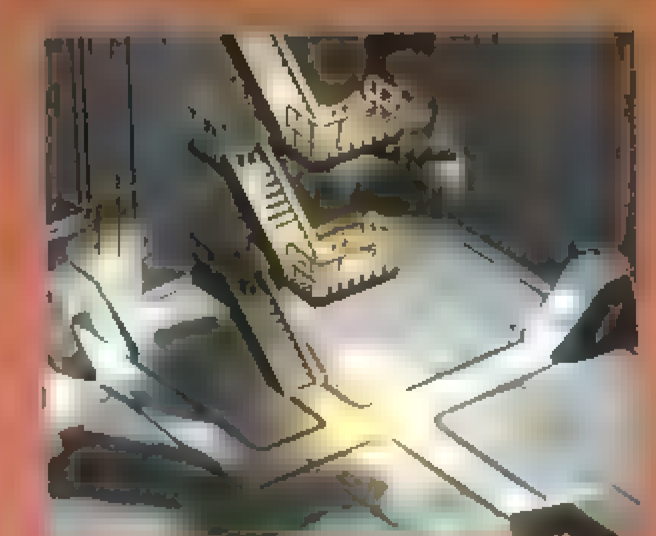


3D製作的人物場景
神馳天外的幻想故事
悅耳悠揚的背景音樂
精巧革新的戰鬥系統
別出心裁的武器改造
簡單易用的操作介面
各遠其道的三個故事













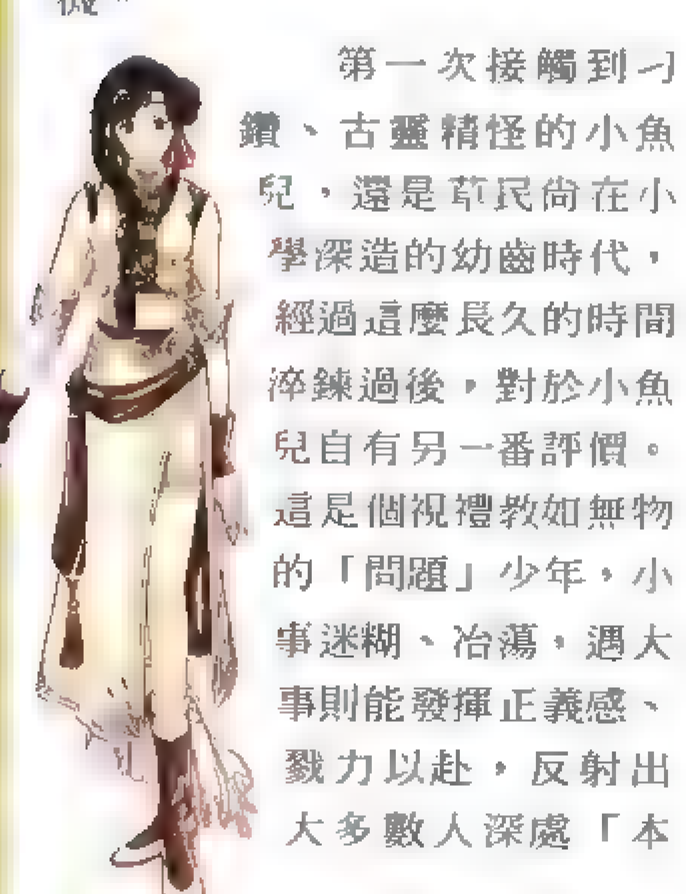


本文作者／ALEX

●外　觀：A-
●手　冊：A
●劇　情：A+
●操　作：A
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：A+

整體評價：A+

不記得從何時開始，電腦遊戲幾乎與優勢媒體成了最新的「生命共同體」。常常見到電視或電影正在上演的劇集、影片，電腦遊戲市場也會趕在熱潮消退之前，推出同名的遊戲作品。其中不乏魚幫水、水幫魚，成功締造相乘效果的前例，但也曾經有過失敗的例子。原著的豐富劇情固然是吸引人的要素之一，但能否注入新意、附以時代感，相信也佔有相當重要的成敗契機。



第一次接觸到刁鑽、古靈精怪的小魚兒，還是草民尚在小學深造的幼齒時代，經過這麼長久的時間淬鍊過後，對於小魚兒自有另一番評價。這是個視禮教如無物的「問題」少年，小事迷糊、冶蕩，遇大事則能發揮正義感、戮力以赴，反射出大多數人深處「本我」的小奸小惡。以草民今日的「功力」來看，這似乎才是真正的人性。如果小魚兒生在現在的年代，他不但是個不折不扣的輟學生，更可能是少年看護所的常客，活生生的「青少年保護法」的最佳負面教材。

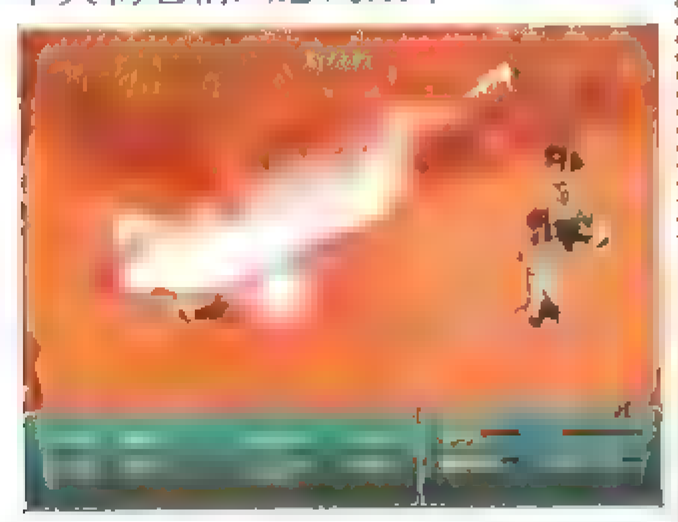
以「超時空英雄傳說」在國內遊戲市場締造不錯聲譽的宇峻公司，在這一款改編自古龍原著的新款遊戲裡，將小魚兒塑造得別具「痞味」，成功的賦予小魚兒特立獨行的行事風格，更重要的是，他很有順應潮流的時代感。這款遊戲的成功之處，古龍原著的豐富紮實內容或許是最大功臣，但能夠跳脫原著的窠臼，重新另附創意、新意，恐怕才是贏得玩家掌聲的對象。

四片大碟所帶給玩家的，絕對是豐厚的滿足感。不唯劇情編排引人入勝，最讓草民感動的是，國內的遊戲公司在製作遊戲的嚴謹、用心程度，居然能夠具有一新玩家耳目的實力，草民不但要叫好，更要重拾對「自製遊戲」久違的信心，這款遊戲非常值得識貨的玩家讚賞。就草民玩遊戲的經驗來說，這款遊戲是草民在「遊戲生涯」裡頭，少數不須追著要「PATCH」檔案而能夠一氣呵成的遊戲之一…。



遊戲的美術風格也別具韻味，除了精細，還是精細…君不見，屋內場景的一桌一椅，戶外場景的一草一木，俱都表現得唯肖唯真，刻劃得精緻。甚至還以實景照片當爲遠景，所呈現的氣勢、逼真程度，確乎是賞心悅目，心曠神怡。遊戲裡眾多的人物造

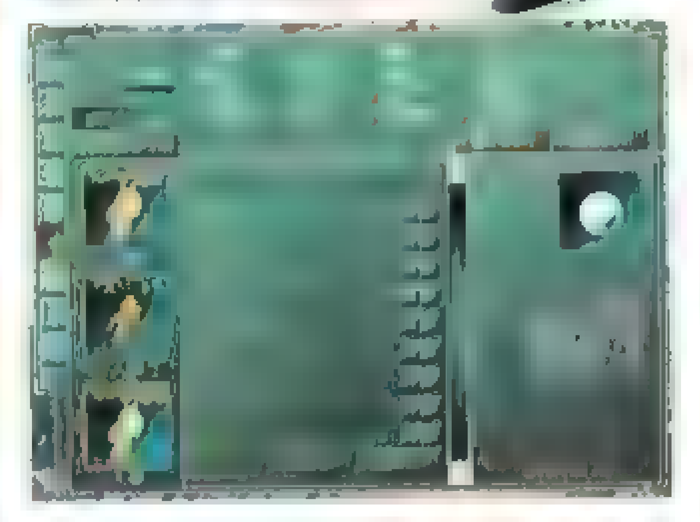
型，也考驗著美術的創意，除卻戰鬥場面以外，即連NPC也絕無「雙胞胎」的懶惰情形。主要人物的大頭照，配合劇情發展之需，在對話系統也備有喜怒哀樂的各式圖像，很具有即時反應劇中人物七情六慾的效果。



戰鬥系統無疑是將遊戲成績推向高峰的一大功臣，爲了因應不同玩家的需要，戰鬥還設有三種等級供玩家選擇。此外，除了較爲常見的法術攻擊，另有忿怒技和情侶合技的設計。這種種爲數頗鉅的法術施展效果，不但光彩奪目、聲光俱佳，難得的是不同的困難度，玩家還能獲致不同程度的樂趣。

在這款遊戲裡，法術不再是隨著等級提昇而領悟、增進，獲取的來源是多重管道的。有的在戰鬥結束獲得，有的是隨劇情發展而領悟，也有的是深藏於迷宮之中，每一種法術也各具不同的等級。每一個主角人物都有數個修煉法術的欄位，戰鬥經驗越多，法術的提昇也就越快。此外，從戰鬥中所獲取的經驗點數和精元點數，更具有經營的意趣，玩家可藉以集中、迅速的提昇某項法術到理想的級數，而不必受限於戰鬥時的隨身修煉。升級時所獲得的升級點數，更要適切的分配到攻擊、防禦、速度、反應和智力五項屬性，各項屬性的高低，不僅關係各個人物的成長，有些劇情事件也會碰到要求屬性點數的情形，尤其是在挑戰「八門」裡頭的奇珍異獸…

遊戲的另一項「附加」樂趣，在於配製丹藥系統。煉藥也設有等級之分，除了借用法寶或秘笈增進配製能力之外，級數越高，成功煉製丹藥的機會也就越高。這



些自行配製的丹藥，在緊急的時候甚至能夠發揮扭轉乾坤的效果。也因此，遊戲中所出現的武器、防具、道具和各式法寶等等，自然各個都有恰如其分的作用，不致流於虛應故事之憾。這些種類繁多，數量甚鉅的物品，輔以設計精良的介面管理，可以讓玩家獲致無比的經營隊伍之樂，更可以玩得很有智慧。



這款遊戲無疑能夠晉身經典之列，其實力和成績應能爲國內自製遊戲立下正面的示範作用。若說遊戲有什麼缺點或需要改進之處，那麼，遊戲片頭和結尾所附加的語音，可能正是遊戲氣氛的殺手。除了配音顯得極爲冷硬、職業化之外，草民至少以爲，小魚兒應該不是能夠說得一口字正腔圓的脾性，玩家以爲呢？

遊戲在迷宮的部份都附有即時性的小地圖，多多利用除了可以掌控形勢外，更能夠釐清各處區域的連結關係。到了遊戲後段，除非是受限劇情所需，否則應該將諸如探索寶物、回應事件而必須頻繁往返兩地之類的事情集中辦理，如此方能將頻頻更換光碟的次數減至最低。

主角人物的五項屬性提昇，應該顧及平衡性，而且到了等級稍高時，甚至必須以三、四點點數才能換得屬性一點的提昇，不得不留意之。精元點數的運用，到了領悟法術越多時越顯重要。除非有分配不完的點數可用，否則應先集中於少數幾項殺傷力較高，或急迫需要的恢復性法術上，爾後再徐圖「雨露均霑」較為實際。

當忿怒指數達到時，多多利用忿怒技吧。不用白不用，這項人人都會的「技能」是不須耗用內力値的。

◆設計公司　宇峻科技
◆發行公司　宇峻科技
◆遊戲類型　角色扮演
◆使用平台　WIN95/98/NT4.0
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體　[illegible]MB
◆支援音效　DirectX相容卡
◆顯示模式：SV (HI COLOR)
◆操作介面：K、M
◆測試配備：PII-266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64
◆遊戲售價：599元

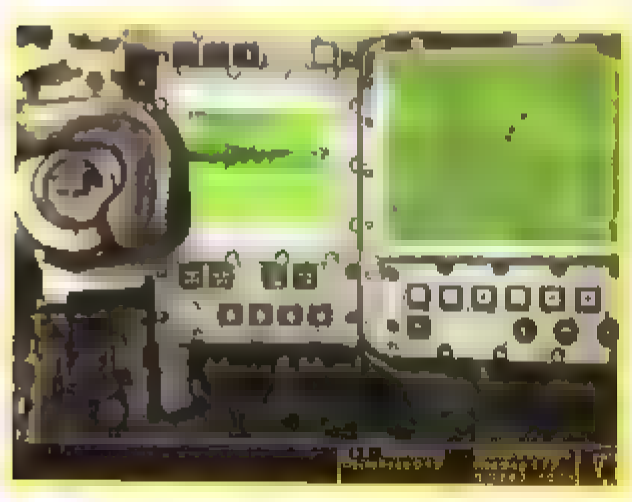
本文作者／G.R.X

●外　觀：A
●手　冊：A-
●劇　情：B+
●操　作：A-
●畫　面：B+
●聲　效：A-
●耐玩度：A-

整體評價：A-

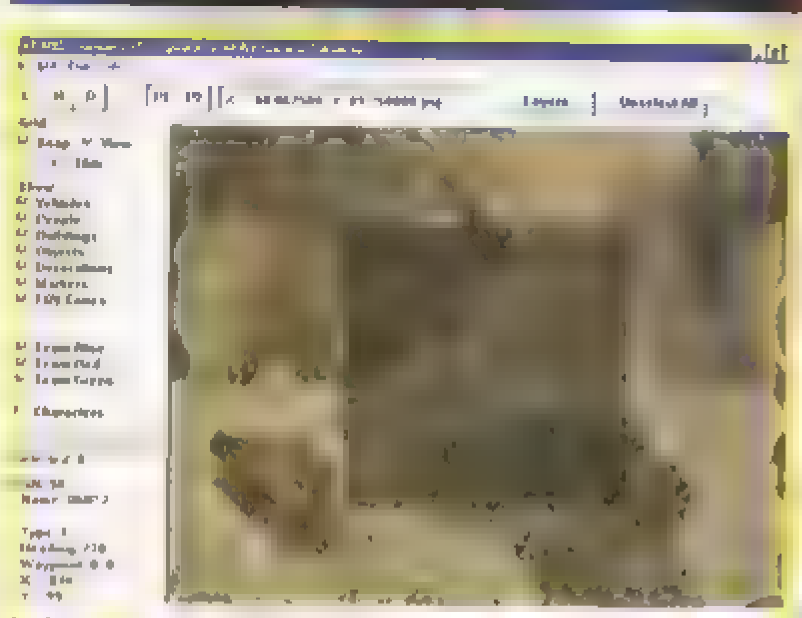


NOVALOGIC的鋼鐵雄獅系列一向以華麗聞名。如今，鋼鐵雄獅三代再度以全新的32位元voxel space繪圖引擎加上voice over net即時通訊系統，讓玩家駕駛M1A2戰車打翻於現代戰場上。



說真的，當筆者拿到這個遊戲時，著實被它豐富的包裝內容給迷住了。一個盒子裡裝的滿滿的。除了說明書與回函卡外，還有一個相當精美的麥克風與鍵盤指令卡（可以讓你直接套在鍵盤上）。連遊戲CD都是用一個有彩色封面的CD盒裝著。整體給人相當有價值的感覺，讓人不得不佩服發行公司的用心。

初看到這個遊戲畫面時，



感覺上覺得還蠻不錯的。不論是坦克本身、戰場山谷等，都還算的上中上水準。可是看久了總是覺得怪怪的，後來仔細翻了一下遊戲設定的地方，才發現原來這個遊戲沒有支援3D加速卡。這個時代還有沒支援3D加速卡的模擬遊戲？

沒錯，鋼鐵雄獅三是真的沒有支援3D加速卡（筆者在巫毒系列【16位元】與G-FORCE【32位元】都試過，沒有支援）。雖然在早期還沒有遊戲用3D加速卡的時代，NOVALOGIC就以其華麗的3D地形引擎聞名。但是在3D加速卡當道的現在，仍然堅持不支援的話那實在就有點那個了。也正因如此，鋼鐵雄獅二雖然有著還算不錯的地形效果，但在畫面精緻度上就著實是差了一節。尤其是在爆炸、開火、反射光等光影效果上，更是幾乎沒有。更慘的是，由於沒有3D加速卡的輔助，使得電腦CPU的負擔大幅增加。在筆者的233電腦上，不僅畫面慢得可以，連鍵盤指令輸入的時間都慢了半拍。可說是相當悽慘的。



不過說真的，筆者還是相當佩服NOVALOGIC，居然可以不用3D加速卡就把鋼鐵雄獅三的畫面做到如此程度。除了沒有各式光影效果外，其它部分都有一定水準可言。難怪國外評論說：這個遊戲實在是做得相當不錯，如果在1996年推出的話一定可以得到不錯的評價。VOXEL space繪

畫引擎的確是有其過人之處，但是在現今3D加速卡的威力下，實在是有那麼一點跟不上潮流了。



鋼鐵雄獅三在遊戲結構方面，可說是繼承了NOVALOGIC遊戲的一貫傳統。那就是在動作層面上的要素比起模擬戰略層面上要的來的多。也就是說，玩起來的感覺比較像是射擊遊戲而不像是模擬遊戲。一個讓你打的很過癮的射擊遊戲？

沒錯，鋼鐵雄獅三給人的感覺就是打得很過癮。雖然遊戲一直想要努力營造模擬開M1A2的感覺，不論是炮手畫面或是駕駛員畫面都做得是維妙維肖，但遊戲中提供全銀幕的第三人稱畫面，而且還可在此畫面操作坦克的一切指令。視野好加上可以看到自己開火或中彈等效果。您說，誰會真的坐在駕駛員的畫面，用那一丁點的小視窗去開坦克啊。

極簡單的操作指令加上方便的自動鎖定敵人功能，玩家要做的事便是高速狂飆你的坦克，在發現敵人後按下鎖定及發射鍵便可。頂多偶而看情況不對，放放煙霧或呼叫支援罷了。說真的，筆者已經玩完了一整個戰役了，還沒有用過坦克裡面的戰術銀幕呢！

開著70噸重的M1A2坦克狂飆、撞翻房子、輾過步兵，開到敵方裝甲車面前，無視對方機炮的掃射，將120mm主炮慢慢抵著對方肚子，一炮將它轟成數塊滿地彈飛。痛快！便是這遊戲給人的最高評價。鋼鐵雄獅三可說是筆者近來玩過最過癮的模擬遊戲（或許因該說是射擊遊戲吧）。如果評價中有所謂過癮度的話，那我一定會給它A+的。





如同現在大部分的模擬遊戲般，鋼鐵雄獅三亦提供有相當完善的網路支援。除了可利用區域網路連線對戰外，還可以連上INTERNET跟來自全球的玩家一起對戰。此外，遊戲中還提供了一項新的技術，那就是voice-over-net即時通訊系統。玩家可以利用遊戲所附贈的麥克風，將自己的聲音傳到自己隊友的電腦上。如此一來感覺就跟真的坦克聯隊一般，大家都彼此能夠馬上了解隊友的需求或警告，可說是相當棒的一種感覺。不過，由於聲音傳輸會佔掉相當龐大網路支援，所以除非你是利用區域網路直接連線對戰，或是以專線連上INTERNET，不然網路延遲的現象是在所難免的。

至於在遊戲說明書方面，關於遊戲本身的指令介紹上可說是相當詳細的。可是在相關兵器上的介紹就有點顯得不足了（只有M1A2本身的介紹而已）。不過有一點特殊的是，說明書本身製作的有點像M1A2的軍用教學手冊，裡面還放了一大堆圖像化的注意事項（比方說倒車時注意後方，注意高壓電管等），可說是蠻有趣味性的。所以筆者在這方面依舊是給其A級的評價。



在遊戲中，每當你的坦克遭遇到敵人坦克的那一瞬間，通常都只有1到2秒的反應時間。之後不是你一炮將敵人轟飛，就是敵人一炮把你擊斃。所以，如何在這關鍵性的兩秒取得有利的地位將會是能否生存於戰場的最大因素。首先，盡量將你的砲塔正對可能出現敵人的地方；以節省炮塔迴旋的時間。第二，隨時將穿甲彈上膛在你的炮管中；除非你真的百分百確定此區域沒有敵方坦克。第三，如果同時發現兩台以上的敵方坦克正面對你，別遲疑，馬上打出煙霧彈；否則你自己將會變成最昂貴的煙霧彈。



◆國外發行：NOVALOGIC
◆國內代理：華彩
◆遊戲類型：動作模擬
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P 23
◆記憶體：64MB
◆支援音效：援Direct X音效卡
◆顯示模式：援Direct X顯示卡
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-233、96MB RAM、S3、48x CD-ROM、AW16、Righteous 3D II



本文作者／TMC

●外　觀：A
●劇　情：B+
●操　作：A-
●畫　面：B+
●聲　效：A-
●耐玩度：A
●娛樂性：A

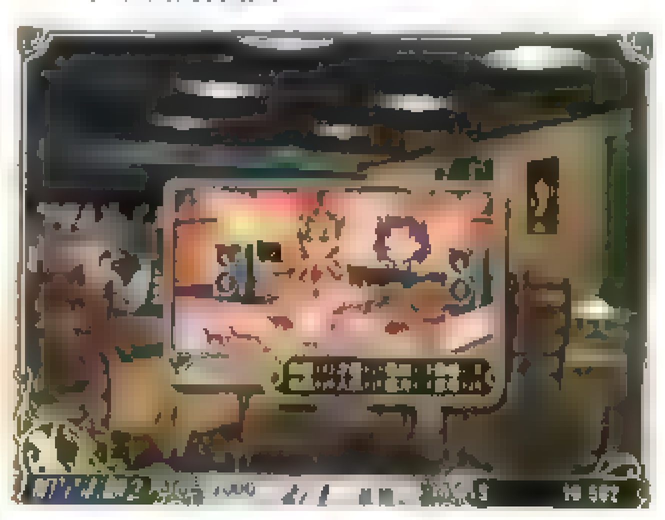
整體評價：A-



自從數年前，一款以培養明日之星為目標的遊戲—「明星志願」推出後，由於它的題材新穎、畫面精緻、內容豐富，以至於許多玩家莫不引頸企盼其二代的到來，而這款頗受期待的大作，總算在日前正式於玩家們見面，以下便讓我們來看看二代中的優劣。

與上一代最大的不同處，大概要算是扮演的角色了，在「明星志願」裡您所扮演的是明星們的幕後功臣—經紀人，而在二代中，您則是親自下場扮演邁向高峰的明日之星，雖然兩者皆有不同的感受，不過筆者認為在全面性部份，是第一代表現較好，因為玩家一次可帶一百藝人打理，且不設定對象；至於「明星志願II」雖然是號稱讓玩家扮演自己，但是卻只有女性角色可用，且除了生日血型可改外，名字規定用中文、身高體重不能變…故整體來說，彈性太小。

在行程的設計上，「明星志願II」除了和第一代相同的幾個大類，如：訓練、打工、接通告外，還多了休閒、家居與特殊活動，且在上述的前三大類中，又增加了許多新的小項，所以在遊戲的過程裡，玩家將有更多不同的方式來自我鍛鍊。



由於每種行程雖然都會對玩家的屬性有某部份的幫助，但相對地，也會造成玩家某些屬性的下降，例如：人情訓練會影響魅力、民歌演唱會降低動感、電影欣賞導致體能衰退等等，因此，安排行程的這個動作就深深考驗著玩家們的智慧，此外，接通告也不是亂接一通，不僅要考慮到時間、卡司、酬勞，還得注意本身的特質是屬於動作、動感類的明星，或者是以氣質、魅力取勝的。

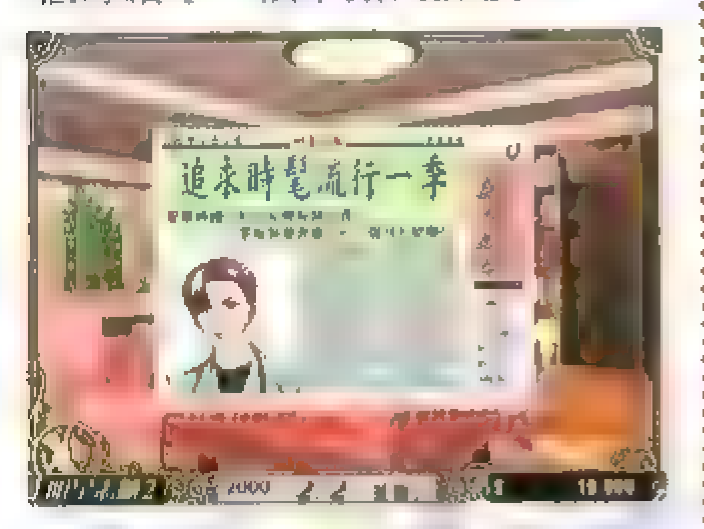


如果沒考慮到時間的安排，未在限定時段內完成任務，不但要賠償巨額損失，連信用也遭受嚴重打擊；又或者為了錢接一些不適合自己特質的通告，即使勉強完成，撈了大筆錢，但最終將導致個人形象模糊、被觀眾唾棄被評審遺忘，是而不可不慎。雖然要在各種打工、訓練、通告間取得一個平衡，讓彼此能夠相輔相成、減少互相制肘的情形實在很不簡單，不過這也是本遊戲吸引人不斷投入的原因之一。



除了玩家個人的際遇會隨著培養方向、技巧不同而有數十

種相異的結局，在感情方面，亦會根據遊戲過程與其他角色互動的關係，而決定最後的芳心所屬，所以在耐玩度部份，「明星志願II」值得給予一個不錯的評價。



雖然本遊戲在畫面的柔和度、筆觸的細膩度與色彩的調配上均比前一代都要來得進步一些，且在一些二等身的Q版造型上，亦是十分逗趣令人愛不釋手，但可惜的是，遊戲中的繪畫風格並不統一（例如：高熊、彭胡等非主要角色的人，解析度便較差；主角等人也不是每張圖都好看，有些輪廓與五官的比例相當奇怪；再者像說明書中的梁雄、王瑞恩等人比遊戲中帥多了，也不知是為什麼；最爆笑的則要算是說明書P.36中那張主角的全身畫像了，看她的下半身，簡直就像是生了一打小孩的OBS），而影響了整體的視覺效果。



通常策略遊戲有一種特性，就是可以讓玩家想很久，不過，為了避免玩家們因此反應變遲鈍，故承襲上一代的保齡球風格，在「明星志願II」中也出現了四種訓練記憶、知識、眼力等合併反應的小遊戲，相當不錯，不僅互動性增加且像快問亂答、找轉找轉轉轉的規則亦頗具娛樂性。另外，還有一個隱藏的小遊戲飼育NP雞，則是當要玩家遇到NP雞才有可能發生，雖說市面上已不流行這種活動，但因為NP雞的長相頗討人喜歡，且玩起來也不會太麻煩，故也算是對本遊戲的娛樂性有小小的加分作用。



遊戲中不論是場所、行程、衣服、物品都有許許多多的選擇，讓人目不暇給，且每種衣服與物品都有其特殊的功能，令人有想全部收集的衝動，此外有些夢幻之物，更是可遇不可求，在在都促使玩家想一玩再玩，不過遺憾的是，其中還是有些美中不足的地方，即是通告的變化性，若單以種類來看，它有電視、唱片、寫真集等五種並不算少，但是如果玩了幾次後，卻會發現每次的片名與內容重複率都偏高，接來接去都是同樣的case，假如通告的數量能增多一點，每個廣告公司、電影公司一次也不設定只有一個case，相信能讓「明星志願II」的遊戲壽命更加延長。

總而言之，「明星志願II」雖有些小瑕疵，不過也不枉眾人苦候多時，另即使與侯湘婷合作的歌曲只有一首，但因本身的配樂也做的不差，亦不至令人太感慨。在操作部份，撇除智慧游標不說，其存檔限度的設計，也是少見的多，共有25個，更特別的是，結局也可以存下來，當作玩家的戰利品。



在遊戲中，股票是一種很棒的生財工具，通常只要放個一、二個月都會有可觀的收益，所以在遊戲之初，賺錢較不容易時，可多利用此來改善拮据的經濟，甚至借錢來玩都行。

因為同一天中，最多只能執行一項通告，故最好能根據您培養的人物的特性，來判斷到底要接那些case，這樣一方面較容易獲得觀眾的肯定，另方面也較可能得獎（好像與現實不太相同）。

當遊戲進行到第三年後，如果利用休假時間到公園走走，將會有兩個奇遇，一者是遇到NP雞，若選擇將牠帶回去飼養，就可以在每個星期天玩到「明星志願II」內附的小遊戲「龜子雞」；而另一則是遇到可預言未來的星星公主。



◆發行公司 大宇
◆遊戲類型 策略
◆使用平台：WIN95/W98
◆適用機型：P-166
◆ 記憶體：32MB RAM
◆硬碟容量：400MB 以上
◆支援音效：DirectX相容音效卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：599元
◆測試配備：P-200MMX、64MB RAM、SB PRO、8X、24X CD-ROM、S3



本文作者／ALEX

●外　觀：B+
●手　冊：B
●劇　情：A-
●操　作：A-
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：B-

整體評價：B+



遙遠、古老的里蘭斯大陸，在光之女神與四大聖族的勇士們，齊力將邪惡的闇邪神封印後，重獲光明與自由的各個種族，便在這片樂土上渡過了萬年的黃金歲月。然而，隨著文明高度發達，各種族間日益浮現的歧視與摩擦，卻也同時開啓野心家侵略的序幕，戰火一旦燃起，整個大陸也陷入了一片戰亂。

在經歷萬年封印之後，闇邪神似乎有了復甦的跡象，其邪惡的影響力，不但迷惑人類的心智，其魔爪更漸漸的伸向大陸各個角落。主角艾維克正是日漸式微的四聖族中，風之一族的後人，在接下來的冒險過程中，他必須尋獲另外三位聖族後裔，並集四大聖族之力，再度的為對抗闇邪神而奮鬥。艾維克能否讓動盪的大陸恢復平靜？重新改寫里蘭斯大陸的歷史？勇者的艱鉅任務就全繫乎玩家一身了。

這般的遊戲劇情大綱，讓人很難誇讚她有任何出奇、新鮮之處，如果玩家不是很在意，建議您可以將目光擺放在接續的劇情中，遊戲進行的劇情轉折較能引起玩家的共鳴，這能改變對於大綱“營養不良”的先入印象。這的確不是很成功的引介手法，若是因此喪失玩家的信心和興趣，實在是這款遊戲的損失。草民一直覺得，遊戲在介紹劇情背景的序章文中，若是能夠加重份量，並且“旁徵博引”一番的話，當可使遊戲的氣勢、深度和質感等，相對提昇不少。

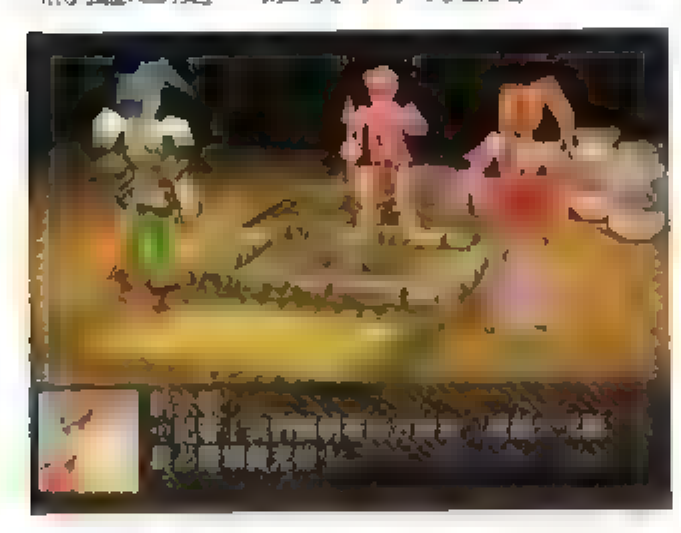


這款遊戲最大的特色，在於全新自創的遊戲引擎。不論是過場動畫、城鎮場景，或是戰鬥畫面等，玩家皆能夠自由改變場景角度。除了左右俯仰角度的轉換，還能夠做遠近距離的調整。如果將這款遊戲的各式場景比喻成拍片的現場，則玩家就像導演一樣，可以隨心所欲的取景、運鏡。這樣的感受和經驗，的確是很新奇的。玩家不用擔心立體場景所構成的死角問題，也無須硬梆梆的受制於遊戲的匡限。在盡情享用之餘，草民極願推崇這項特色的成功演出。



遊戲的美術功力也在水平以上，不唯場景具有足夠的變化性，色彩的豐富、優美質感，更值得玩家鑑賞。人物造型以多邊形構成，較缺乏圓潤的美感，但

所幸用色大膽突出稍堪彌補。城鎮和戰鬥場景的營造，顯得相當用心，除了饒富區域性特色之外，地形的變化更是層出不窮。若是單以美術造詣的突出表現來說，這款遊戲理當得到不錯的評價才是。可惜的是，在戰鬥的法術聲光效果上，未能呈現預期的精彩，反而淪得平鋪直述，毫無驚豔之處，確實令人扼腕。



說到遊戲的重心－戰鬥系統，真正是讓人心生反感的一環。戰鬥系統無疑是這款遊戲的重頭戲，戰役設計之豐富不在話下，唯獨對玩家而言，顯然是很不道德的一種酷刑。絕大部分的戰役，不論敵方人數多寡、實力強弱，我方能夠上場的主力，皆侷限於四、五人，這樣的艱辛是可想而知的。加上我方隊員陸續成長到十幾二十人以後，您如何利用有限的資源，悉心並均衡的經營隊員呢？光是取捨的問題，恐怕就很令玩家困擾了。



如果只是如此這般也就罷了，更讓人"反感"之處，在於遊戲的存檔設計顯有瑕疵。隨著劇情發展，進入任何城鎮、村莊補給之後，一走出城鎮即是戰場，而且多的是連著兩、三場戰役之後，才能夠再進入另一城鎮。城鎮中的教堂附有存檔功能，而戰役之間並無機會存檔，於是造成令玩家咬牙切齒的後果－設若在第二，甚或是第三場戰役中有個閃失，那麼玩家勢必得從走出城鎮的第一場戰役再慢慢的砍…草民多麼希望設計者的初衷不是著眼在藉此增強遊戲的耐玩度，殊不知，如此不留給玩家喘息機會的設計手法，極可能正是扼殺遊戲生命的元凶！原因無他，唯令玩家卻步而已。

遊戲在物品道具系統的設計，倒也算是中規中矩。除了尋常武器之外，另有特殊的增強屬性方式。特殊的武器或防具，若是配合特殊的物品打造，通常可以加持數倍的能量屬性。在聖劍大陸上，武器是會隨著征戰的次數而損壞的，鍛冶屋的修補功能能夠替玩家省下不少銀子。尤其是在阮囊羞澀的時候，這項設計就顯得益發重要且可愛了。配合上詳細、清晰的介面操作，不論是從事買賣，或是裝備整理，玩家都能獲致立即的數據變化以資判別，這是很便利的。



要給這款遊戲做個評論總結，的確讓草民多了不少白髮。她的好，好得讓人拍案叫絕，忍不住要喝采幾聲；她的失，卻屢屢惹得草民牙癢癢的，遊戲期間還一度興起放棄的念頭。您如何形容這樣的一款遊戲作品呢？讚揚優點，正面肯定遊戲的部份成就；正視缺失，也適足以鼓勵遊戲更上層樓…是囉！就這麼寫好了…





當您帶著一大串"粽子"上戰場時，想必很難細究每一個"粽子"的個別滋味…建議您還是忍痛做個取捨才好，須知"雨露均霑"的後果，恐怕更容易導致「蜀中無大將」的困窘。當有新隊員加入時，仔細掂量各人的成長空間與可能的幅度，不要迷信經營一隻堅強隊伍的鬼話。集中資源培養五、六位堅強的隊員，可能會讓您玩得更加愉快。

有些法術顯得很聰明，能夠自動判別敵我，施展時只對敵方造成傷害。但是也有"智障"型的法術，施展時不論敵我，甚至連施法者自己，都會一律減損相同的生命力。碰到這樣的法術，很多時候避免施用，反而能夠活得更久…除非施法者能夠勇猛的深入敵陣，還能經得起敵方一串"粽子"的圍剿攻勢，並將我方人員隔離在施法範圍之外。

- ◆設計公司：昱泉國際
- ◆發行公司：昱泉國際
- ◆遊戲類型：戰略RPG
- ◆使用平台：WIN95/98
- ◆適用機型：P-200以上
- ◆記憶體：32MB
- ◆支援音效：DirectX相容卡
- ◆顯示模式：SV (H-color)
- ◆操作介面：K、M
- ◆遊戲售價：699元
- ◆測試配備：PII-266、128MB DRAM、32X CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64





本文作者／朱允中

- 外　觀：B+
- 手　冊：B+
- 劇　情：A
- 操　作：A
- 畫　面：B+
- 聲　效：B
- 耐玩度：B+

整體評價：B+

《蒼穹守護者》是一套具有超酷劇情的3D RPG遊戲，遊戲的故事背景是起源自遠古時代天空上的一片漂浮大陸，而這片漂浮大陸就像地面的國度般，有著平靜及和平的體系。但是一次的天變地異後，頓時使得一片完整的大陸四分五裂，天空上漂浮的大陸亦由一片變成了五片，完整的國度也因此而瓦解。這五片漂浮大陸斷絕聯繫後，因爲各自擁有的資源不同而發展成不同的國度，分別爲：1.龐大雨林的赫克脫大陸；2.強大魔法的美狄亞大陸；3.神的遺跡的克魯帝斯特大陸；4.高度科學的歐比亞大陸；5.冰天雪地的尼索斯大陸

在分裂之後，五片大陸間藉著魔法師所創造的傳送門的聯繫，而這些傳送門所消耗的能量極其龐大，各大陸之間只能藉此作爲消息往來的工具，而沒法作進一步的交流，但是具有高度科學的歐比亞大陸，卻發明了巨大的飛行載具，並利用這些高科技產物再度統一已分裂多時的國度，而這次首當其衝的就是赫克脫大陸。玩家這回扮演王子亞雷恩，身負起保護這片天空國度的重責大任，能否聯絡志同道合的義軍對抗侵略者，一切成敗就看玩家的功力了。

在《蒼穹守護者》中，遊戲基本上是以第三人稱的視覺點來操控主角的行動，並且觀看環境的周圍狀況，玩家不論在地圖中或戰鬥中均可利用滑鼠隨意轉換視角，這種方式十分類似



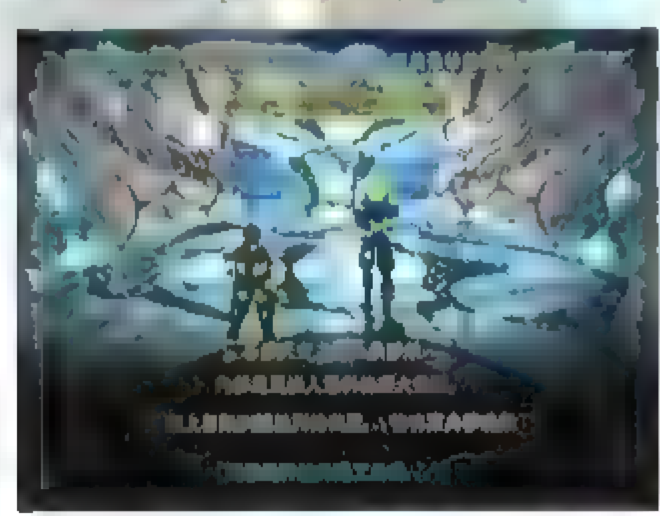
在太空戰士中所運用的畫面表達技巧，爲了能夠發揮這種畫面設計的特點，遊戲必須運用大量的貼圖，所以玩家最好有一張不錯的3D顯示卡，假如沒有也不必太擔心，製作單位也在遊戲中設定了模擬3D效果的功能，只要玩家的電腦夠快（測試配備P-II 150）一樣有不錯的功能。

在操控介面方面，遊戲是以一隻滑鼠走天下的設計，在一



般正常狀態下滑鼠游標會呈現出紅線長方立體（可移動範圍），但是如果遇上人物或物品時游標便會呈現出別的型態（變成嘴巴就代表交談）。另外在於戰鬥時，又會出現另一套介面，他們在畫面右上角分別為五個按鍵代表著攻擊、魔法、物品、儲氣、特殊攻擊等。在這裡特別值得提的是戰鬥中並不會有任何魔法或物品的解說，純粹看圖識字，所以玩家必須要記熟各圖形所代表著的意義，以免到時候只好瞎打了。

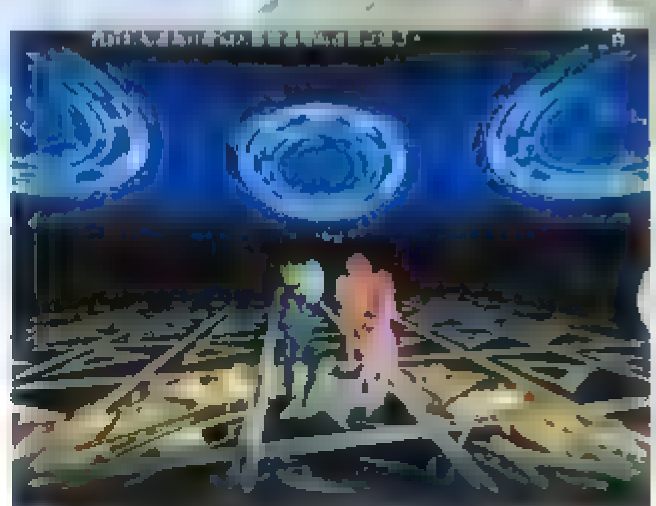
談到音效方面也是十分的講究，全程的背景音樂並輔以不同的音效，使用不同的攻擊方法也有不同的聲效，唯一美中不足的就是沒有語音，特別在主角與場景內的NPC交談時，沒有語音也沒有音效，玩家只能在看對白之餘，儘快按下滑鼠鍵以加速轉頁的效果，這種方式似乎有點單調的感覺。



坦白說，遊戲在畫面上看起有點像一些第三人稱的3D動作遊戲，但是她卻是一個貨真價實的中文3D RPG遊戲，《蒼穹守護者》裡採用的是回合制的戰鬥模式，同時筆者相信它最大的特點，應該是畫面華麗的魔法效果，以及人物屬性的自由升級系統（如同暗黑破壞神），玩家在遊戲中人物升等後可按個人的喜好調整增加每個角色不同的屬性，就連魔法也可由玩家透過魔法書為人物自由配置或升級。



總括來說《蒼穹守護者》可算是一個十分不錯的作品，遊戲進行時3D畫面尚算順暢，製作單位也十分體貼，使遊戲支援不同3D卡的玩家（但筆者所使用的TNT2雖然有支援但卻無法執行，完稿時尚未見patch更新檔），而且也提供了軟體模擬的方式，操作上也十分的簡單。筆者個人認為美中不足的是存檔十分麻煩，必須回到主畫面方可儲存。另外製作單位採用了自由轉換視覺點的設計，雖然這種方式十分有創意，但是在貫徹技術上製作單位尚需加強，因為在畫面的轉動時常有上下跑過頭或多邊形貼圖跑出來的情形。



雖然《蒼穹守護者》有以上的一點小毛病，但是她也有不少的優點和特色，無論在玩法及畫面方面都算是水準以上之作，絕對是值得各位玩家近期去嘗試的中文3D RPG遊戲。



RPG遊戲最重要就是練功，這也是筆者的最愛，《蒼穹守護者》在遊戲開始時亞當斯王子的能力真的是有夠差，玩家可先在王宮柱子旁的寶箱內取得一些物資再開始旅程。在攻擊技巧方面，玩家盡量習慣使用特殊攻擊技，但是特殊攻擊技每次必須儲存到足夠的氣方可使用，所以各位玩家必須找適當的機會讓人物儲氣。魔法的學習是透過魔法書的使用，盡力使各人學有專精，這樣才可發揮魔法的最大威力。遊戲中各人的魔法力均可轉移（須先習有此能力），藉著這種轉移大法，玩家可在每回合中把角色殘餘的魔法點數轉到其中一人身上集中使用。另外在經驗值的點數分配也是值得玩家注意的，玩家可配合魔法或一些道具專注訓練產生出不同特質的隊員。當然時時刻刻記得存檔也是十分重要的。

◆設計公司：光譜資訊
◆發行公司：光譜資訊
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-133
◆記憶體：32MB
◆支援音效：Direct Sound相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：640元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D XPRESSION+、3Dfx



本文作者／徐政棠

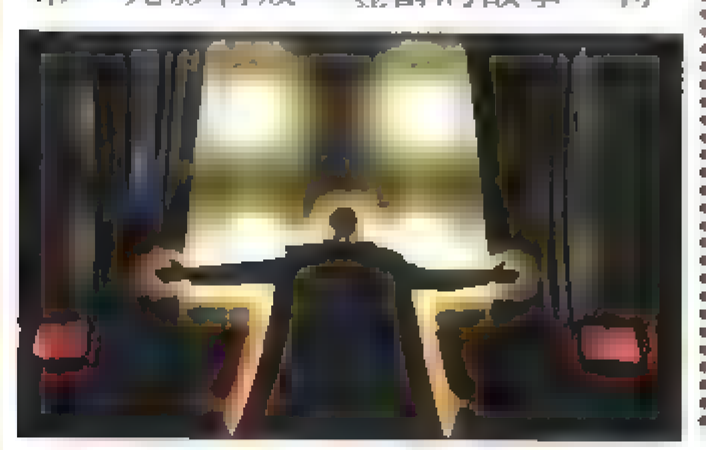
●外　觀：A+
●手　冊：B
●劇　情：B+
●操　作：B
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：A

整體評價：A-

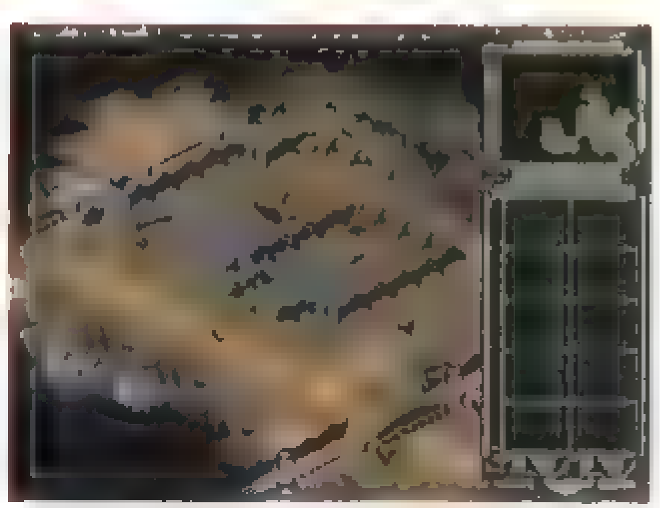


即時戰爭遊戲的鼻祖Westwood公司，在前些日子出了「沙丘魔堡2000」之後，就引起了市面上不少玩者的討論。新增了的華麗光影特效，並把遊戲搬到目前高水準的電腦平台後，不管是新舊玩者都對這個遊戲抱了不小的期望。但是不可否認的，重新回味經典之作還是有意猶未盡之感；畢竟早期的部隊設定，不可能像今日的即時戰爭遊戲般豐富而多變。

正因為如此，真正代表即時戰爭遊戲的續作「終極動員令：泰伯倫之日」，吸引了更多即時戰爭狂們的目光。隨著這個遊戲推出日期一延再延，雜誌媒體也把目標光焦點集中在為這個創世大作上面，像是全新的地形、光影特效、豐富的故事、特殊的部隊，再加上真人扮演的串場電影等等。不過，真的玩到遊戲之後，是否如同一切的宣傳一樣呢？



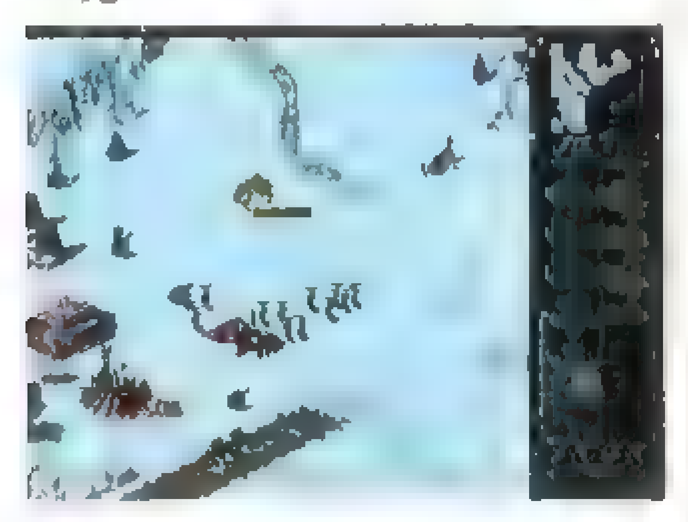
期待「泰伯倫之日」中，會出現大量新部隊的玩者可能要失望了。這一次雖然有不少新部隊，但是仍有大量的兵種是承襲自上一代；更令人覺得可惜的地方，在於其他即時戰爭遊戲中出現的新部隊，現在卻搬進了「終極動員令」的時空之中。或許是這個遊戲作太久了？還是製作小組沒有更好、更創新的點子，導致遊戲一進行到中期，看到類似「星海爭霸」中的坦克和「黑暗帝國」中的潛地車，都讓人不禁興起抄襲之感；而「終極動員令」系列熟悉的萬年界面，也一模一樣的搬進了「泰伯倫之日」中。對玩者來說雖然可以輕鬆上手，但第一印象還是好不到那裡去，感覺上倒像是終極動員令的加強版。



早期終極動員令的傳統，在泰伯倫之日還是完全不變的保留了下來。即使玩者擄獲了二個以上的同型工廠，對生產也沒有加速的作用（只能設定新生部隊要從那一個工廠中出現）；一種工廠同時間只能生產一種部隊；遊戲中單純的資源和採礦車的運作方式，要截斷對方的補給線並不是什麼難事；只要一群工程師衝進您的基地，馬上就可以看到您的建築被對方攻佔之後賣光光。這些設定和玩法是不是合理好玩見人見智，不過筆者覺得以「泰伯倫之日」製作時間之長，以及電腦進展速度之快，如果能

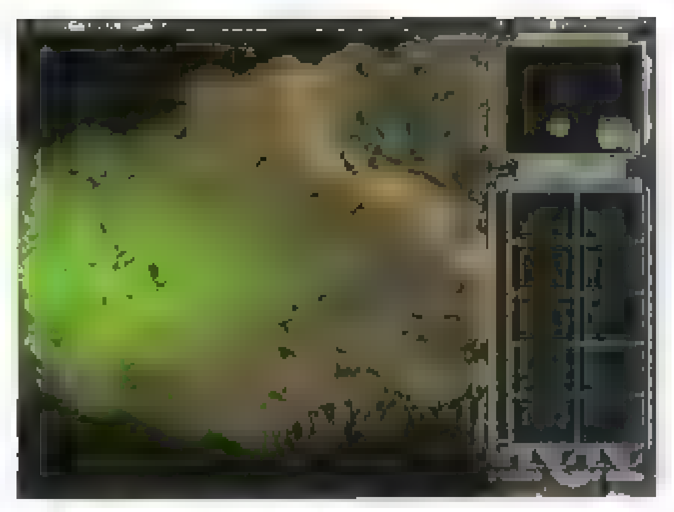
在這方面做一些革命性的創新，為即時戰爭遊戲樹立一個新的里程碑，也不是太困難的事情。

「泰伯倫之日」最吸引人注目的地方，莫過於畫面上的改進。除了所有的部隊採用Votex的技術繪製，物件外型幾近3D物件之外，地形上也做了不少修正，讓地面部隊行經時速度倍受影響，同時具有高低地形的效應；在山下的部隊在射擊山上部隊時會吃不少虧。而GDI的擲盤步兵在盤子沒有爆炸時，也會順著地形滾到山坡下面。華麗的光影在各種爆炸、武器運用上的效果都相當不錯，再搭配動作精細的部隊圖像，的確讓人為之眼睛一亮。



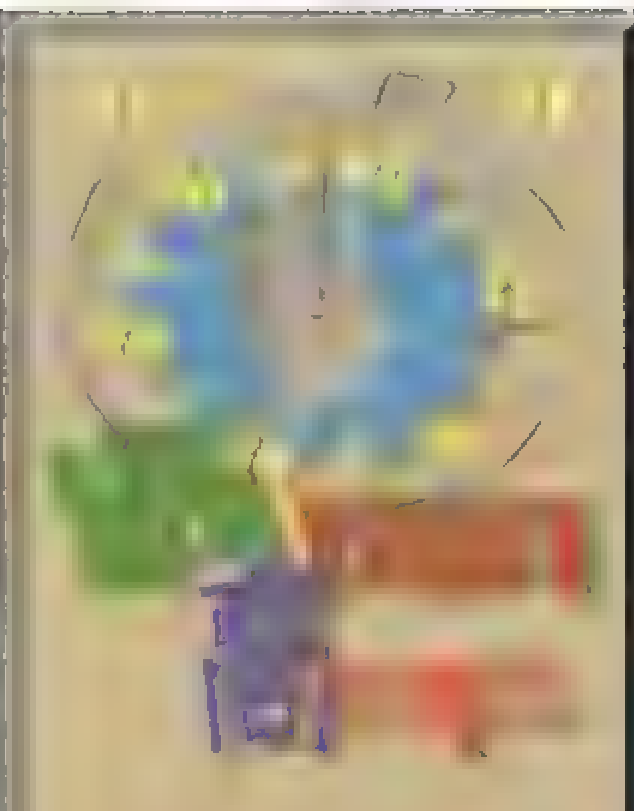
除了高低的變化之外，場景上的設計也沒讓期待已久的玩者們失望。像橋樑可以利用武力加以摧毀，讓位於橋中央的敵軍一舉落水殲滅，也可以派工程師重建毀壞斷掉的橋樑。部隊也可以從橋下穿越，河流在嚴冬會隨著遊戲時間而慢慢的結冰，讓輕型部隊直接突襲敵人後方陣地，截斷資源採集或是直接派工程師進犯佔領敵人基地。離子風暴會導致飛行部隊和雷達的癱瘓，在戰術上的運用變化多端，值得好好摸索。

任務設計的變化相當多，但是不斷的錯誤嘗試似乎是中期之後免不了的行為，光是要找出一條直通對方基地或是目標的最佳道路，都要有隨時重來的心理準備。不管是NOD或GDI，都有潛入、阻絕、拯救人質等不同性質的任務，滿足老手或新手的胃口都不是難事。



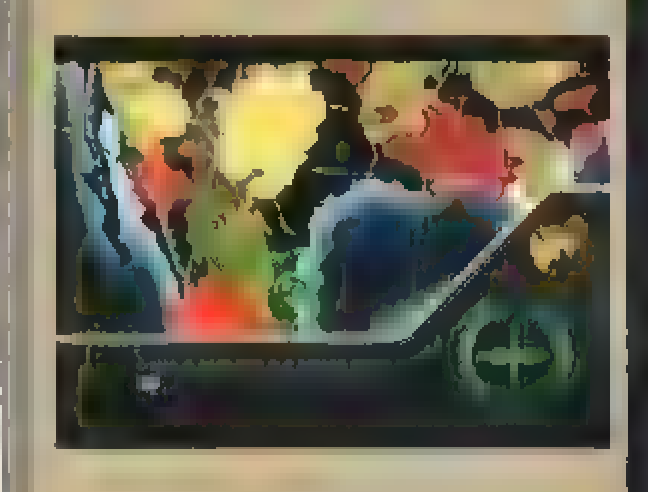
在這個遊戲中，可以看到的是大量當初宣佈要做，卻沒有完成的承諾。像是步兵的等級提昇之後，戰力並沒有明顯的提昇，新部隊也不會在老鳥的帶領下，在砲火下自動散開以避免傷害；期待已久的異形陣營（泰伯倫礦背後陰謀的黑手？）並沒有出現，只是多了一些威力強大的野生「泰伯倫怪」，以及某些NOD部隊可以站在泰伯倫礦中「養傷」。強大的FMV（全螢幕動畫）小組做出的串場動畫雖然很有迫力，也請來了大牌明星扮演索羅門將軍等角色，螢幕上不時出現的雜斑和色塊卻經不起細看，品質實在讓人看了不得不搖頭；一貫的全英文語音，完全不提供字幕功能（只有任務簡報有），也是Westwood的「傳統」。而泰伯倫礦到底是什麼？是不是外星人殖民地球的另一個手段？在遊戲中也完全沒有深入交待。在劇情上完整程度不足，實在是相當可惜。

寫了這麼多，這個遊戲似乎不值得一玩？不是的。平心而論，「泰伯倫之日」光是繼承原有「終極動員令」系列良好的部隊尋路能力、流暢的畫面、精細的動作和豐富的部隊設定，就值得喜好即時戰爭遊戲的玩者一試；但在眾人期盼的目光之下，Westwood的這一份成績單也只能算是及格，距離讓人大呼過癮的程度還有一段不小的距離。如果您是即時戰爭遊戲的愛好者，相信您也不會錯過這個經典續作。用這個遊戲上手的玩者，倒也可以回頭去試試之前的作品，相信也可以為您帶來不少的驚喜。



GDI先期的快攻極強，擲盤步兵對其他步兵單位的傷害相當大，如果地圖不大，選擇快攻是不錯的選擇。NOD到後期的攻擊火力相當可怕，尤其是匿蹤技術萌芽之後，對GDI而言實在是很大的傷害。在碰到某些拯救人質之類的任務中，記得時時存檔一而且不要把檔案覆蓋掉，多存幾個進度一以免時間不足而全部重來。

喜歡用NOD部隊的玩者，在進行GDI任務時也別忘了可以進佔對方的兵工廠，生產出特有的強大部隊（像大砲戰車）。遊戲中並沒有海軍部隊，所以只要顧及空中和地面的敵軍，在攻城略地時就可以無往不利。



◆國外發行：EA
◆國內代理：美商藝電
◆遊戲類型：即時戰略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：4MB
◆支援音效：援DIRECTSOUND卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MOUSE
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備　P2-300、64MB DRAM　24X CD ROM、S3、A3D

GAME



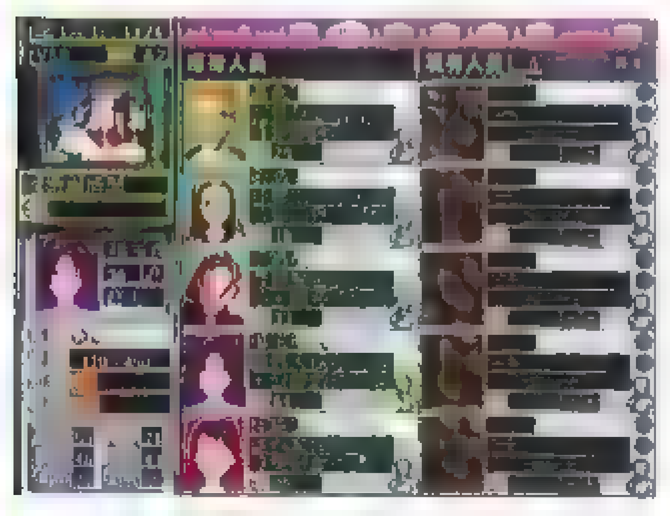
本文作者／朱允中

- ●外　觀：B-
- ●手　冊：A
- ●劇　情：A-
- ●操　作：B+
- ●畫　面：B+
- ●聲　效：B+
- ●耐玩度：A-

整體評價：A

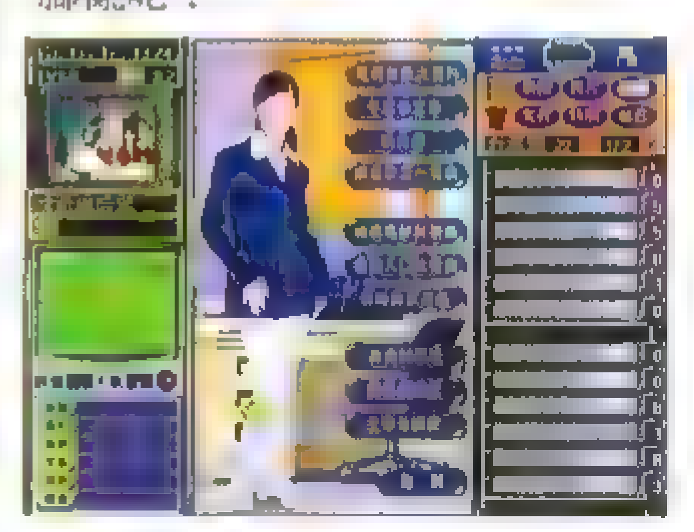


多采多姿的演藝生活一直都是年輕人夢寐以求的理想職業，不知道各位玩家是否也有相同的夢想，想要當大演員、大導演、新聞主播、監製⋯等等。這回有一個機會了，今天筆者所要討論的這套遊戲是由光譜公司所製作的電視夢工場，是一套模擬類的策略遊戲，玩家在遊戲中並不是擔任筆者之前所提及的工作，而是擔任一名電視台的高階主管～總經理。



在遊戲中玩家必須透過不同的手段例如：安排節目播出、買賣及製作節目、培訓人員⋯等等，來提昇電視台的整體競爭能力，不過不管玩家您是採取何種手段，先決的條件就是必須要在收入與支出要相互平衡的情形下進行。假如玩家不小心使得電視台出現赤字虧損的話，也許就必須面臨關門大吉的命運。之前所指的手段就是有關經營電視台的基本的策略（設定），在這個部分遊戲提供了不少經營策略選項及分析資料給玩家選擇，從最基本的：1.遊戲進行時的速度調控、2.觀看及調整節目表、3.購買節目、4.敵我電視台的廣告及收視率的統計分析、5.廣告價格的調整⋯等等，玩家必須利用這些基本的功能去平衡整個電視台的收支，接著增加電視台的收視率及收入，並且擴增整個電視台的經營版圖，建立出心中理想的電視王國。玩家可以把電視台經營成有個人特色的或專業性的電視台，這就像我們生活中的出現的衛視中文、體育、電影台一般，反正各式各樣任君喜好。

在操作上<電視夢工場>只要一隻滑鼠便可完全操控，但是由於是屬於策略模擬類遊戲，所以在操作介面上還是呈現出有點繁複的感覺，筆者相信主要來自於必須設定大量的視窗及按鈕，所以建議玩家進行遊戲前還是需要多讀手冊，否則筆者相信畫面中那麼多的小視窗及按鍵，可會使得各位玩家在遊戲中手忙腳亂呢！



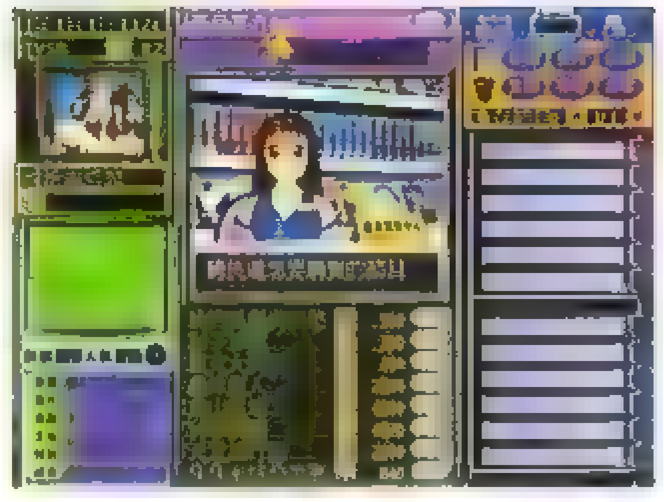
在畫面上<電視夢工場>呈現出十分豐富的效果，玩家在遊戲中不難發現，每個小視窗各

具其本身的功能及特色，細緻及美麗的圖像可見美工一點也不馬虎，而且裡面的圖像及事物也不會有頻頻重複的現象，由此更可見製作單位的用心。近日流行的美眉方式宣傳手法在電視夢工場中也少不了，這回製作單位請來了美少女陳曉菁，擔任遊戲中女秘書一職，在遊戲進行中，這位漂亮的女秘書都會出現在畫面的左下方，不要以爲她只是花瓶喔！因爲她會適時針對遊戲中各種操作選項對玩家作出提示，同時在遊戲中發生任何事情（如收視狀況、營運情形…等）她也會即時給各位玩家第一手的資訊呢！相信玩家藉著這位美眉的幫助玩家可減輕不少的負擔。



至於音效方面，電視夢工場也表現得十分出色，除了基本的背景音樂以外，在某些特定的事件發生時也有特別的音效，除此以外還有中文語音啦！玩家除了閱讀那冷冰冰的字幕外，也可以聽聽真人發音的對白（但要主音遊戲的進行速度不能設太快），相信對於國產遊戲而言這己是水準以上。

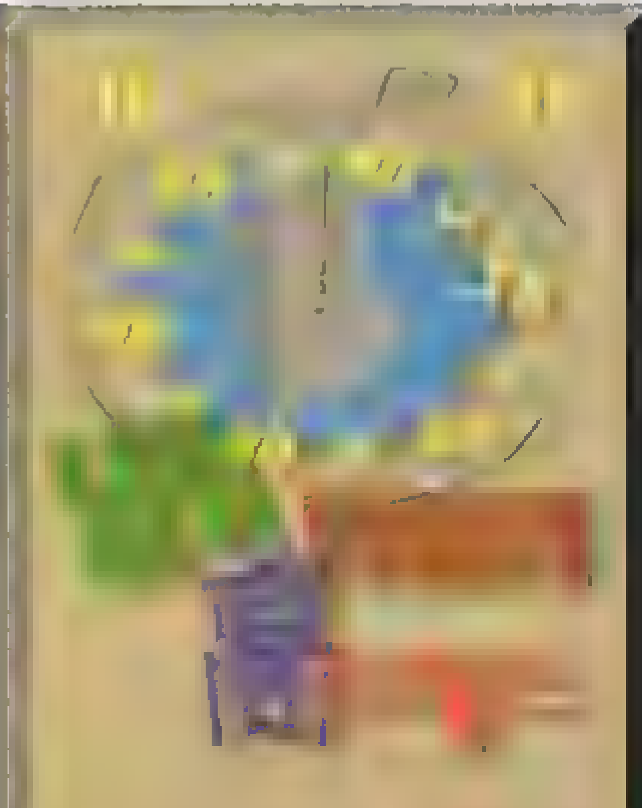
雖然遊戲中把玩家定位爲一家電視台的總經理，但玩家除了要安排節目外，採購新節目、招募新人、製作節目、廣告收支、收視費率…等均是玩家必需下決定的部份，電視台的成敗一切看玩家而定。同時，電視夢工場也有別於一般策略模擬遊戲，只要玩家無法達到遊戲中預設的要求（讓董事長達到滿意度或使得公司達到獲利率）玩家是隨時



都有可能GAME OVER的。玩家除了要達到以上的兩點外，在三年內追求遊戲中最大的考驗及最高的榮譽～光譜獎，也是玩家刻不容緩的重要任務。如果玩家以爲把一切擺定安安穩穩地排節目，隨便播放就可安心打混等拿大獎就錯了，因爲遊戲內設定了七家敵對的電視台與玩家相互競爭，玩家必需知道遊戲中所設定收視的地區是固定的，而每個收視地區的收視頻道也是固定的，所以玩家必需拼收視率、頻道佔有率及廣告營收並且使出各種手段及方法方可完成獨霸全國成爲第一大電視台的目標。

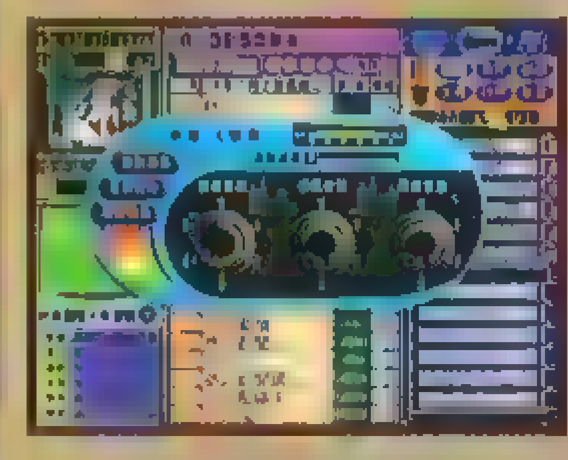
說了一些優點後應該也談一些建議了，電視夢工場並沒有支援網路對戰功能，以時下流行網上遊戲而言實在有點不足，同時對於資深的玩家而言似乎電腦的AI有點弱，如果可以真人較量將更具挑戰性。遊戲中收視率的評定標準不夠客觀，因爲觀眾也是電腦嘛！另外既然各家電視台是相互競爭，所以除了競爭用戶外別台的人員應該也可以被挖角。不過總括而論，筆者認爲，電視夢工場是一個擁有深具創意的點子、玩法多元化的國產PC遊戲，它有十分多的優點，筆者認爲，不管喜愛策略遊戲的新手或老手均值得一試。





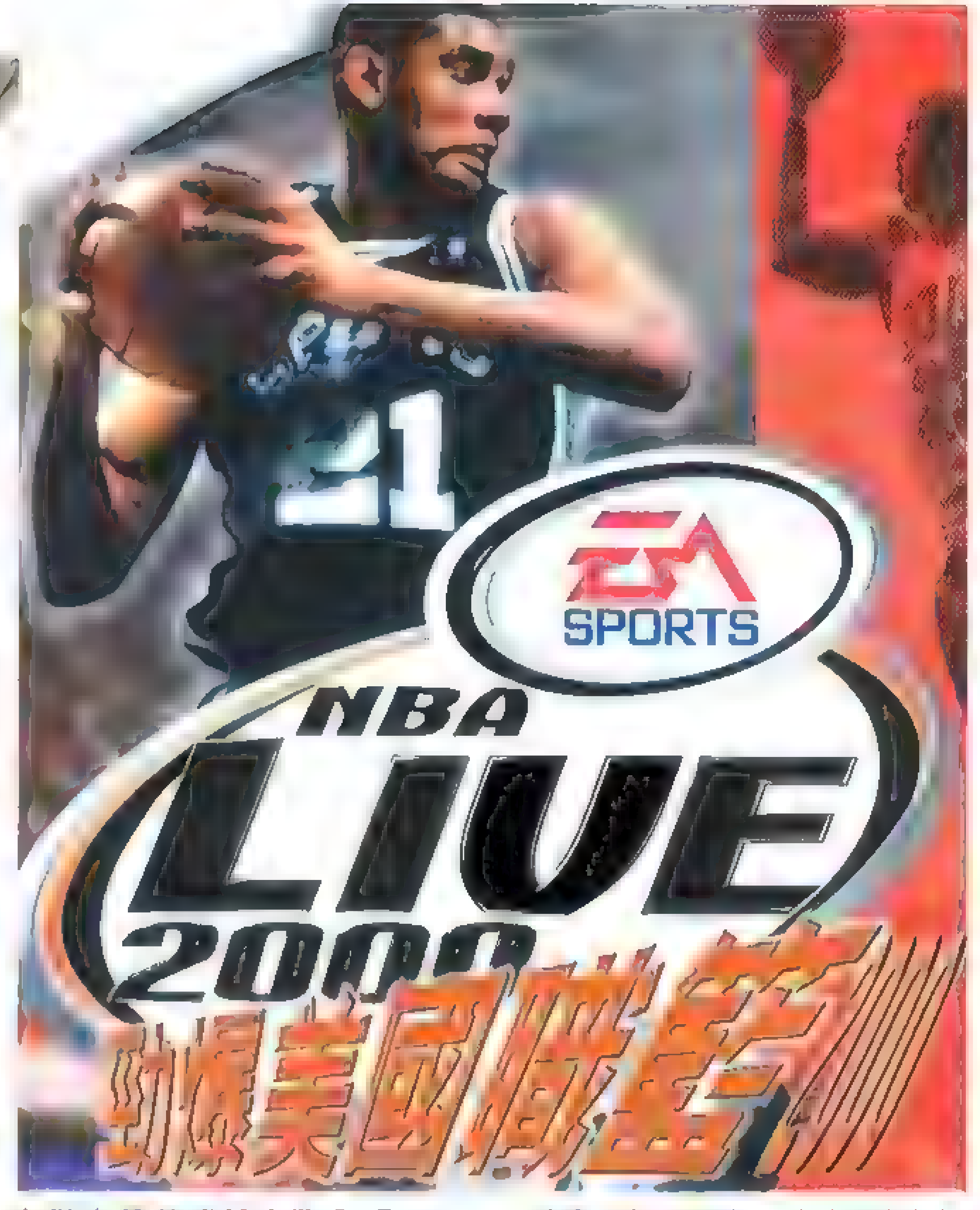
由於電視夢工場屬於多種經營手段的策略遊戲，玩家基本上只要按照固定的順序便可順利的破關。玩家首先要滿足總裁的基本要求，接著朝心目中理想方向的電視台發展（綜藝、電影、體育…）方向不能時常改變，採購適當的節目，培養適當的人員（藝人、記者、製作人…），製作適合的節目及興建適當的場地，穩固本身的收視率（良好品質和低廉的收費攻佔市場），接著使地方電視台發展成一個全國性電視台，再提升費用（廣告費和頻道使用費）使電視台收支增加達到營利的指標，取得光譜獎後便可破關。

PS：如果玩家中途遇到資金不足，可考慮利用增資方式來增加現金。



◆設計公司：光譜資訊
◆發行公司：光譜資訊
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-120
◆記憶體：16MB
◆支援音效：Direct X相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K/M
◆遊戲售價：640元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D XPRESSION+、3Dfx





本文作者／熊霸天下

- ●外　觀：A-
- ●手　冊：B+
- ●操　作：B+
- ●畫　面：A+
- ●音　效：B
- ●耐玩度：A+

整體評價：A+

NBA有史以來最偉大的巨星麥可．喬登這次終於金盆洗手了，這個決定不但讓球迷唏噓不已，也讓NIKE損失慘重（因為喬登是NIKE的代言人）。為了讓玩家不再抱憾，EA今年終於決定在「NBA2000」中加入了麥可．喬登（儘管他的肖像權利金實在高得嚇人！）。好笑的是，大概是EA付的權利金太高了，心有不甘，所以這套NBA2000看起來簡直像是為麥可．喬登量身定做的籃球遊戲。

嚇死人不償命的畫面

近兩年的PC硬體速度不斷飛躍提昇，尤其是3D加速卡的進步，更是早就打破了摩爾定律，於是遊戲開發商開始有更多的資源，製作出更接近他們心目中理想的遊戲。「NBA2000」是個很好的例子，在PentiumIII加TNT的環境中，EA在筆者的PC中架構出一個前所未見的真實球場。從比賽前球隊進入球場時，那種熱鬧滾滾，球迷近幾瘋狂的畫面，會很容易就讓玩家陷入「NBA 2000」虛擬的世界中。由於運用了大量的MotionCapture(動態捕捉)技術，所以不論是球員的運球、灌籃、抄球、蓋火鍋等動作，都相當的逼真，而且比起上一代「NBA1999」，這一代的動作顯得靈活而豐富多了。另外球員的表情亦相當豐富，你能看到歐尼爾飛身灌籃時張牙裂嘴的兇相，或馬龍一個妙傳上籃後高興的笑臉，因為「NBA2000」的人物貼圖相當細緻，所以不僅是表情，就連球員後腦杓光頭上的皺紋都逼真的嚇死人！但是這些球員



因為不會眨眼睛，所以被筆者的同事戲稱為「一群沒有靈魂的傢伙」，倒是相當貼切。

「NBA2000」在場景和光源上也作了不少改良，球場上的倒影更加真實，球場頂端的SPOT LIGHT有了光暈，觀眾也不再只是一張平平的貼圖了，這次觀眾會隨著賽況而有不同的互動，有的觀眾甚至會激動的站起來吶喊呢！值得一提的是，「NBA2000」中多了一個和麥可．喬登單挑鬥牛的模式，這個模式中有個夜間的戶外球場，光影相當漂亮喔！另外像重播鏡頭啊、實況轉播的鏡頭等，也都有不錯的演出，「NBA2000」在視覺上下了相當大的功夫，但是如果玩家想要享受高畫質的演出，得先準備好一張不錯的3D加速卡喔！

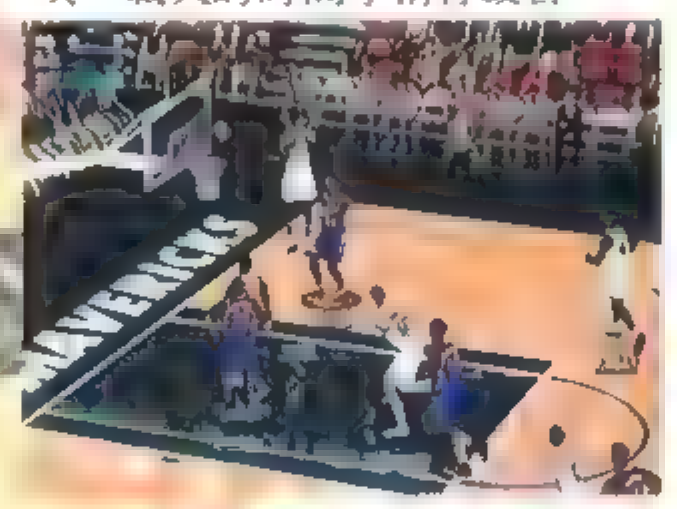




「NBA2000」的另一項賣點是這次新增了相當多的遊戲模式，除了傳統的表演賽、季賽、季後賽、練習賽等，這次遊戲還加入了三分球大賽、經營模式，和麥可．喬登一對一賽等好玩的模式供玩家選擇。在三分球大賽中，玩家可以選擇自己喜好的球員，然後在一定時間之內和對手比射三分球，爭奪NBA的長射王寶座，筆者相當喜歡這個模式，原因之一是因為三分球賽花的時間不長，但是當你看到籃球唰的一聲入網時，那種心中的快感是無法言喻的。另外大概是為了紀念飛人喬登隱退籃壇，所以遊戲中多了一個讓玩家和喬登單挑的模式，其實這個模式最有趣的地方倒不是能和喬登一較高下，而是因為鬥牛的場地是社區的破球場上，所以你會有種「我和喬登是一起打球的好朋友」的微妙感覺，這才是單挑模式最吸引筆者的地方，光是這個模式，就值得玩家將這套「NBA2000」買回家收藏囉！

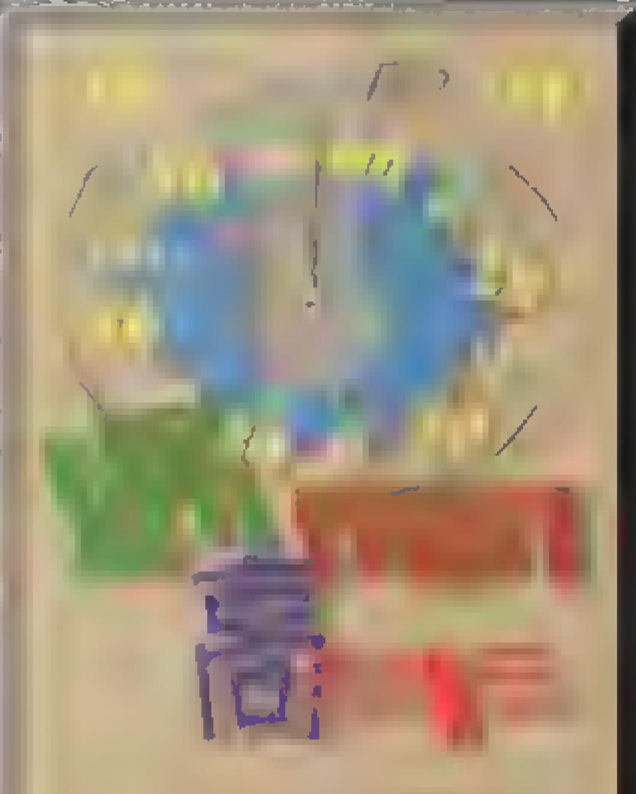
尚有改進的空間

「NBA2000」中收錄了不少黑人音樂，包括一部份熱門的HIP HOP舞曲和RAP饒舌歌，讓遊戲瀰漫著濃厚的美國風。不過音效未支援A3D、EAX等3D音效則較讓人覺得遺憾，遊戲中該有的音效都有了，有觀眾的歡呼聲、球鞋摩擦地板的尖銳高音、球進籃時動人心弦的唰聲、球評的講解語音、甚至啦啦隊的大喇叭聲，聽起來都相當逼真，不過礙於雙聲道的技術限制，音效的空間感有限。另外「NBA2000」新增的人工智慧實在是聰明得過頭了，因為電腦會找出玩家的弱點並以此打敗你，所以到最後筆者上籃前慣用的假動作幾乎都騙不到電腦，還常常被「扒火鍋」！另外遊戲中的LOADING畫面實在叫人不敢恭維！筆者第一次試玩時是執行最小安裝，結果進入遊戲前的載入時間幾乎可以讓筆者去洗個澡了！嚇得筆者趕緊重新選擇最大安裝重新INSTALL一次，載入的時間才稍有改善。



最值得珍藏的籃球遊戲

今年大概是NBA球迷最痛苦的一年，除了麥可．喬登宣佈退出籃壇外，NBA也因為薪資問題而宣佈縮短球季，還有人說少了麥可．喬登，NBA的精彩程度最少就要少一半！不過不管如何，EA今年總算狠下了心付出權利金，讓玩家能在遊戲中與喬登來個世紀大爭霸。對筆者來說，「NBA2000」收藏的意義大過遊戲娛樂的價值，不過一些新增的特色，如更強力的灌籃動作和更特殊的假動作；更多的個人動作和口頭禪；更強悍刁鑽的人工智慧等，仍能讓動作級玩家大呼過癮！不管怎麼說，加入了喬登的「NBA2000」，很有可能成為系列的顛峰作，因為你只有在這套遊戲中，才能看NBA中最偉大的球員們來場激烈的球賽。所以儘管遊戲中仍有些不盡合理的設定，但如果你是NBA球迷，「NBA2000」絕對是套值得珍藏的遊戲作品喔！



(1)遊戲的人工智慧相當刁鑽，尤其是當你選擇「SUPERSTAR」時，所以建議玩家一開始先將遊戲等級設定成「菜鳥」，等上手後再慢慢增加難度吧！

(2)掌上型搖桿能讓你比較直覺的操控球員的動作，如果你堅持用鍵盤操控，那最好讓電腦幫你處理比較複雜的動作（如假動作等），你可以在操控設定中改變這些設定。

(3)盡量以帶球上籃的方式得分，若長射不進，球很可能會被對手搶走，相對減低自己得分的機會。

(4)多看看NBA的轉播吧！那會讓你多了解如何運用戰術的。



- ◆國外發行：EA
- ◆國內代理：美商藝電
- ◆遊戲類型：運動
- ◆使用平台：WIN95/98
- ◆適用機型：P-166
- ◆記憶體：32MB
- ◆支援音效：相容Direct卡
- ◆顯示模式：相容DirectDraw模式
- ◆操作界面：K、M
- ◆遊戲售價：980元
- ◆測試配備：PII 450、64MB RAM、TNT、40X CD-ROM、SB-LIVE

Ever Quest冒險記事

首先，不論您是不是EQ的玩家，這裡都有一個好消息要告訴您～那就是Ever Quest終於由台灣【英特衛】公司引進，以『無盡的任務』為中文譯名，於11月20日在國內正式代理發行了！玩家再也不用花上千元的運費從國外訂購郵寄回來，更不用忍受市面上的幾乎一倍黑市價格。現在，你只要走到一般的電腦商店，用一般國外遊戲的價格就可以買到她了！更重要的是，英特衛代理發行的遊戲包裝盒內，還附有詳細的中文手冊跟新手入門，讓您更快也更容易進入EQ世界中。

為了能夠增加台灣玩家們的互動性，【英特衛】公司也承諾會在"The Nameless" Server中創辦台灣玩家工會，並舉行各式線上活動。不論如何，如今EQ終於能在國內發行了；對老手而言，這也代表著在EQ到同鄉的機會越大了。





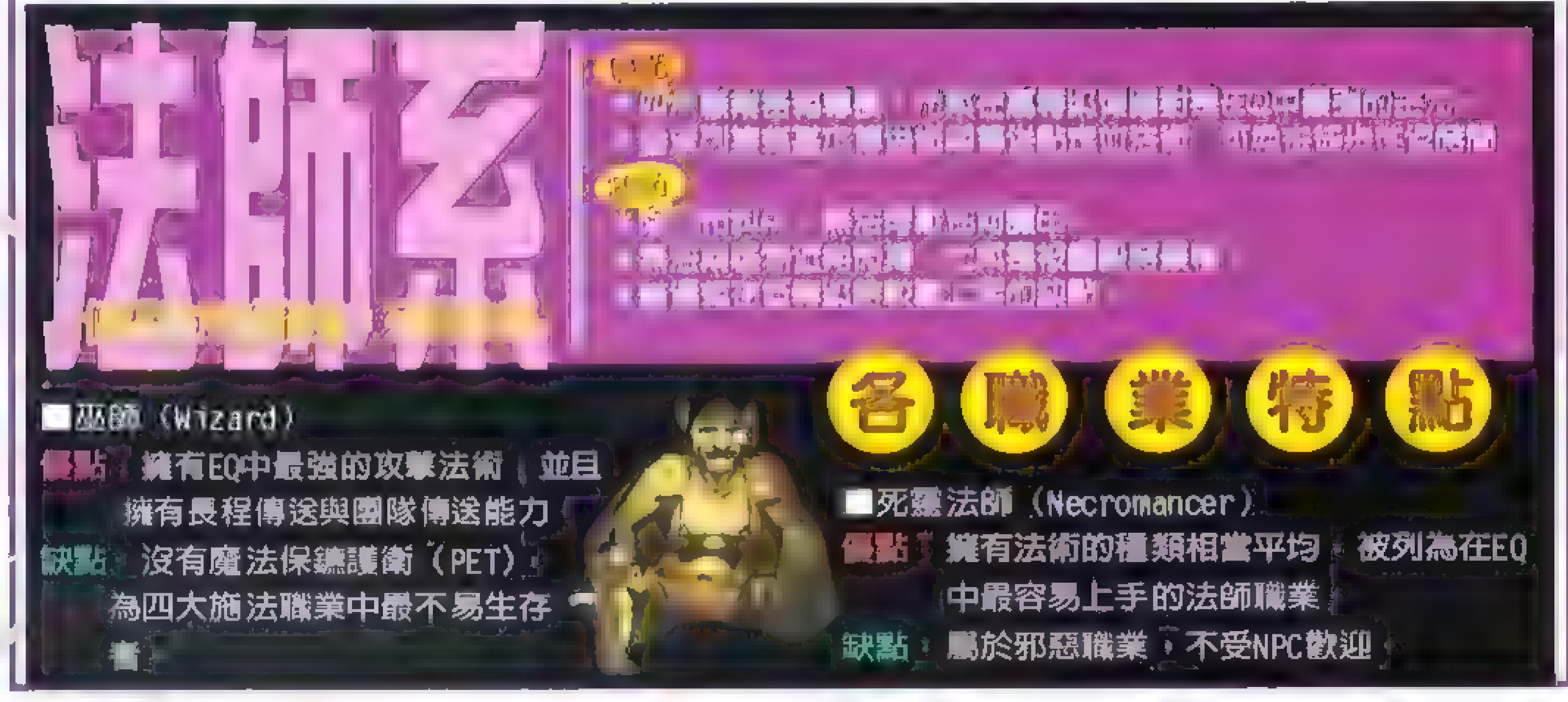
人物創造畫面

對一[illegible]人[illegible]來說，第一個要面[illegible]的[illegible]人物[illegible]中人物職業的[illegible]人，[illegible]的職業[illegible]人[illegible]人物[illegible]人，[illegible]職業[illegible]（[illegible]非你[illegible]重創），所以在開始[illegible]職業是很重要的（至少可以讓[illegible]）

在EQ中，各職業間的能力平衡度[illegible]被傳[illegible]相當不錯，每[illegible]長與弱點，也就是說，並沒有什麼職業是特別強[illegible]。[illegible]選擇職業時，第一步考量的是[illegible]的職業，[illegible]可以玩[illegible]好，[illegible]喜歡的職業，[illegible]

總而言之，[illegible]人物[illegible]職業

為了讓[illegible]們在選擇職業時[illegible]，筆者[illegible]介紹一下各職業的優缺點；限於篇幅的原因，僅能提供部分職業[illegible]參考，如果玩家有進一步的疑問的話，歡迎您用E mail與筆者討論



■幻術師 (Enchanter)
優點：擁有最多的法術種類，還有製造魔法物品的能力。
缺點：法術雖多，但大部分是屬於輔助性法術，故此職業被列為非主力職業。

■魔法師 (Magician)
優點：可召喚出EQ中[最]強的魔法保鑣(PET)，並且可製造各式民生用品。
缺點：法術種類過少，[在]後期必須依賴魔法保鑣過日子。

各職業特點






■戰士 (Warrior)
優點：擁有遊戲中最高的生命力與閃避技能，能裝備所有武器防具。
缺點：不能使用魔法。

■吟遊詩人 (Bard)
優點：擁有各式歌曲，可造成類似法術的輔助效果，在團隊中相當受歡迎。
缺點：一般攻擊力不強。

■盜賊 (Rogue)
優點：可以開鎖、解陷阱，在地下城相當吃香；其背刺與下毒技能可造成重大傷害。
缺點：無法穿戴鎧甲，且一般攻擊力與生命力偏低。

■武術家 (Monk)
優點：擁有遊戲中最高的一般攻擊能力，可連續發出五段攻擊。
缺點：只能穿戴皮甲，且只適合空手搏擊(故不用花錢在買裝備上)。

各職業特點




■聖騎士 (Paladin)
優點：能穿戴所有防具，並擁有部分醫療能力，與僅次於戰士的一般攻擊能力。
缺點：能使用魔法不多，且沒有傳送能力。

■牧師 (Cleric)
優點：擁有最強的醫療法術與對抗不死生物的能力，是EQ中最受歡迎的職業。
缺點：一般攻擊力與魔法攻擊力偏低。

■遊俠 (Ranger)
優點：擁有最強的遠程攻擊能力(弓箭)，並且擁有不錯的一般攻擊能力。
缺點：擁有的魔法是該系中最少的，且沒有傳送能力。

■德魯依教徒 (Druid)
優點：擁有最多的傳送法術，能自由旅行於EQ世界中，並擁有該系中最多的輔助法術。
缺點：一般攻擊力、防禦力與魔法攻擊力都偏低。

■巫醫 (Shaman)
優點：同時擁有不錯的醫療法術與各式衰弱對手能力的輔助性法術。
缺點：一般攻擊力與防禦力偏低。

■闇騎士 (Shadow knight)
優點：擁有不錯的一般攻擊力與防禦力，並且可以召喚魔法護衛。
缺點：屬邪惡職業，不受NPC歡迎。

MegaDisc小棧

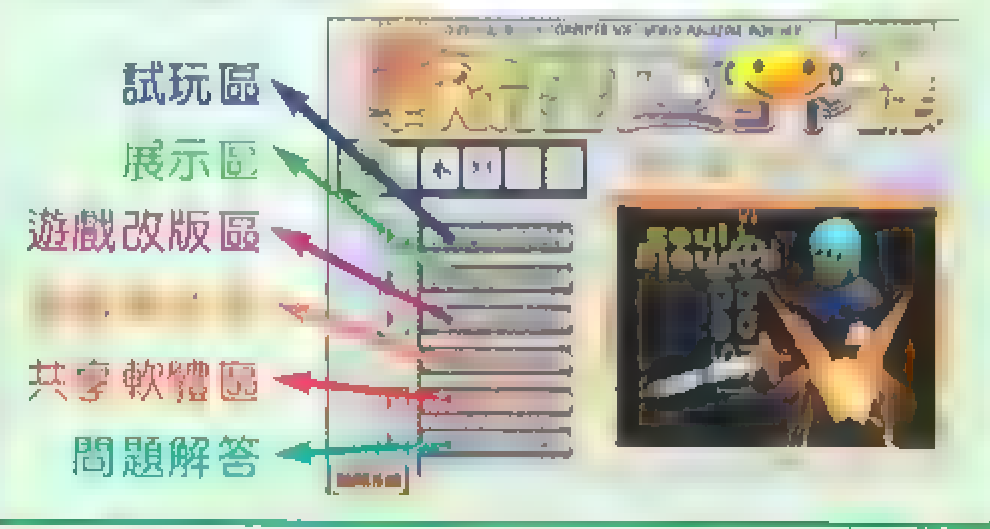
此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲，您可以透過專屬的操作介面，將遊戲軟體安裝到您的電腦中，且在記憶體容量許可的情況下，還可以在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc適用於Windows 95/98的作業環境下執行，請在Windows 95/98下執行啓動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入MegaDisc的主畫面。

●若無法自動進入MegaDisc的主畫面，請點選執行指令autoplay.exe，來進入MegaDisc的主畫面。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。



附註說明

1 "Report布告欄"記載著執行MegaDisc所產生的問題解答，請參閱。

2 光碟的[Tools]資料夾中有一些必要的軟體，請先把它們裝入Windows 95/98裡。

3 根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

4 本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，請勿擅自修改程式內容。

5 本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisc光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

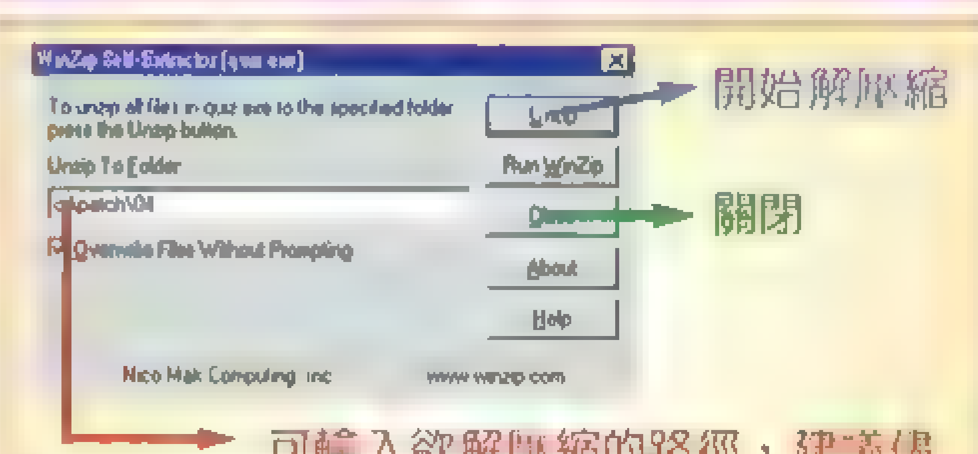
⑥執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586 100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的資料夾路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整的資料夾路徑，如C：\GAME1。

●若有遊戲試玩、展示的說明，請先參考。

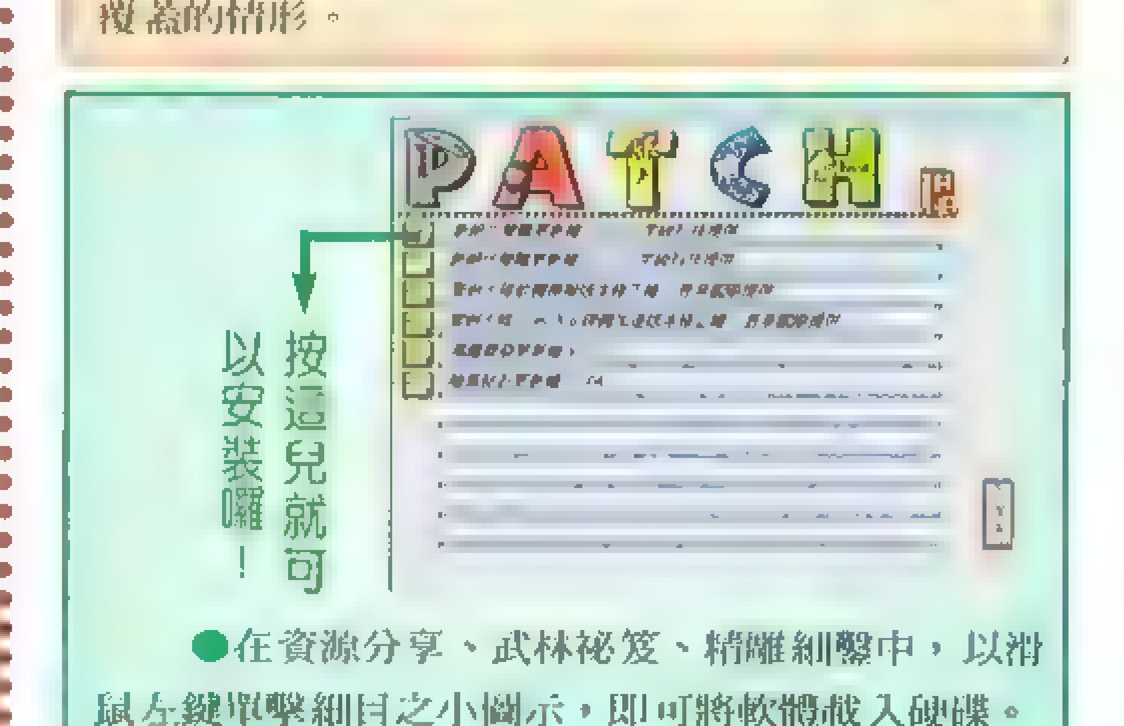
●試玩版或展示安裝完畢後，請依造自己的電腦配備，來更改遊戲或展示所需的設定，以方便遊戲或展示正確進行。



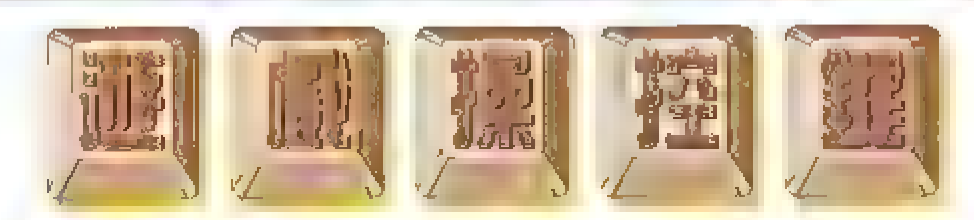


●解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目之小圖示，即可將軟體載入硬碟。



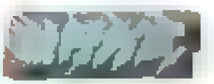
大略列出各遊戲的重要操控鍵，方便您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。

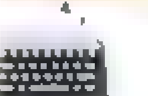


熱血躲避球

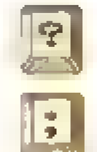


安裝後執行



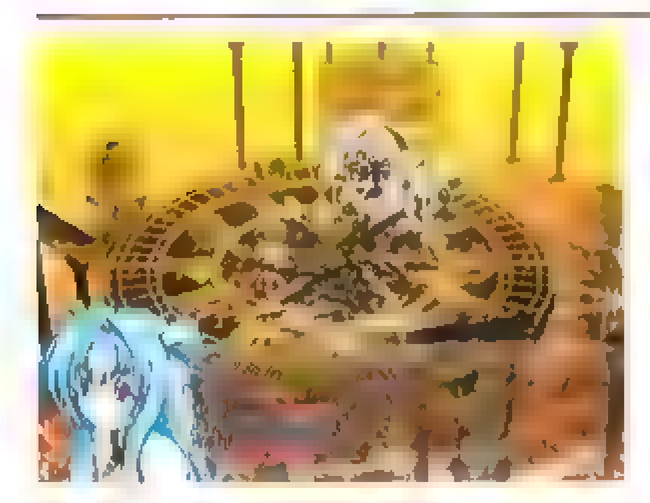




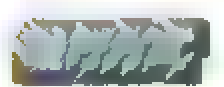
< = 蹲下檢球、接球、傳球　　? 跳



> = 閃躲、攻擊　　: = 魔球

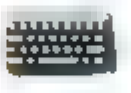


風色幻想SP．封神之刻



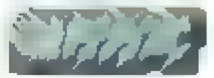
安裝後執行





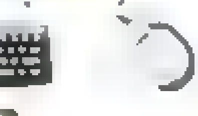



零號鋼神



安裝後執行







W S = 前進/後退　　E = 跳

A D = 左/右平移



左/右鍵 = 武器發射

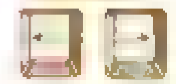
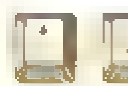


魔法少年



安裝後執行




Space - 確認　　Enter - 選項

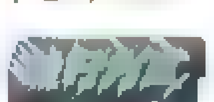
↑ ↓ ← → 方向鍵　　Esc - 主選單



鬥牛士

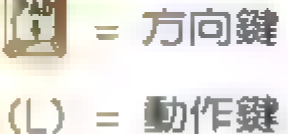


安裝後執行











PAD PAD PAD PAD = 方向鍵

PAD 0 , Ctrl (L) = 動作鍵

W A X D = 方向鍵 (2P)

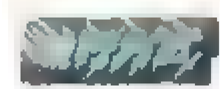
Delete , Alt (L) = 動作鍵 (2P)



時空英雄



安裝後執行












↑ ↓ - 前進/後退　　← → - 向左/右轉

Shift (L) = 跑　　Ctrl (L) = 跳

Space = 攻擊/啓用　　X = 劍

Z = 弓　　F1 = 按鍵說明







為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

熱血躲避球	Win95	\Ball\setup.exe
風色幻想SP：封神之刻	Win95	\Wf_sp\wf_sp.exe
鬥牛士	Win95	\Pbrdemo\pbrdemo.exe
魔法少年	Win95	\Eademo\setup.exe
零號鋼神	Win95	\Slavezero\slavezero.exe
時空英雄	Win95	\Hype\setup.exe



進軍遊戲市場 微軟軟硬通吃？

●吳建煌

微軟有意進軍遊樂器市場

十一月份被美國司法部正式控告壟斷市場，而可能面臨解體危機的世界軟體霸主微軟，近來成爲全球PC和遊樂器玩家關注的焦點，然而玩家關心的並非他是否有壟斷市場之嫌，而是報導指它有可能進軍遊樂器市場，爭食至少有一百五十億美元規模的電視遊戲器市場。若是如此，這場可能將遊樂器市場重新洗牌的戰爭，絕對是數億PC玩家的福氣。

X-BOX 2000年秋季上市

微軟有意進軍電視遊戲器市場的消息最早是由華爾街日報披露，該社記者指微軟正考慮斥資數十億美元以四年的時間發展及促銷它所推出的遊樂器，這個遊樂器 將以X-BOX爲代號，並準備在2000年秋天正式推出，但微軟當局在十一月份時仍不願對這項消息加以証實，然而，有關它的X-BOX及進行遊樂器市場的耳語，早已成爲網路及遊戲雜誌的焦點話題。市場人士認爲微軟把這項消息透露給該報及世人知道的用意是企圖挑戰SONY在遊戲器市場的地位，將觸角延伸至遊戲硬體。業界預料X-BOX應該會在2000年秋天上市，最遲則在2001年初。若在公元兩千年秋季上市，時間正好撞上Playstation 2在美國上市的時間（PS2在日本上市時間爲2000年一月 ），頗有正面決戰的味道。近來PS2一直是遊樂器市場的大頭條，因爲PS2除了能表現出更高畫質的3D畫面外，它能播放數位光碟、上網際網路及儲存資料在硬碟裡早已未演先轟動。然而在X-BOX的消息傳出後，可能已造成許多有意購買PS2的玩家心裡搖擺不定。更有趣的是，原先SONY提早宣佈PS2上市的消息主要是要挫SEGA DREAMCAST的銳氣，但現在，它可能要把他的主要競爭對手把在軟微這個軟體大怪獸的身上，因爲微軟絕對是SONY、SEGA與Nintendo等可敬又可怕的對手。畢竟，PS2有的X-BOX都有，但微軟產品的軟體支援能力決對是其它對手無法比擬的。

PS專用手把



PX2在X-BOX的陰影下 能否奪冠，頗受注意

X-BOX硬體選擇彈性大

據了解，在這個以家庭娛樂爲導向的遊樂器X-BOX裡，微軟初步是考慮在盒內裡採用Intel Celeron或Pentium的CPU。但在AMD史上超強的CPU ATHLON正式上市後，這個硬體計劃可能都有變數。譬如，在AMD推出外頻速率達700Mhz的Athlon後，一般認爲似乎採用這個較「物美價廉」的CPU都比採用Intel的任何一款CPU來得划算，因爲光不談價格，僅就速度而言

微軟的手把

700Mhz的Athlon就至少快上Intel Celeron或Pentium的任何一款CPU百分之二十五。

繪圖卡則有意採用3Dfx Voodoo 3或nVidia GeForce 256。nVidia GeForce 256這張繪圖卡不僅能處理在3D加速上很難處理的三角形與貼圖的部份，甚至能將變形與光源處理得十分自然。當然，目前Voodoo4已經上市，有些人認爲微軟若採用3Dfx的加速卡，應該是採用Voodoo4，而非Voodoo3。


▲N64期待下一代更強

至於作業系統則可能以和DREAMCAST一樣的Windows CE爲平台。有人甚至認爲微軟之前提供其作業系統給Dreamcast用，是爲日後自行推出遊樂器留下伏筆。無論如何，由可能出列的硬體陣容來看，X-BOX的威力絕對是壓過PS和Dolphin的。

◀Dreamcast未來勁敵一個比一個可怕

微軟可能以低價競爭

玩家買了X-BOX以後，將可以玩所有的PC遊戲，另外也可以播放DVD及儲存資料，也可以內建的寬頻數據機連網。由文後的「性能諸元表比照表」來看，X-BOX和PS2及DREAMCAST甚至是DOLPHIN相比，一點也不遜色。事實上，業界並不能完全肯定微軟如何看待當紅的遊戲市場，但他們可肯定的是微軟至少抱持SNK、Bandai、Tiger、Sega和Atari能做的他都能做到，因爲這些廠商已成功地分食Nintendo的大部份市場。而SONY以其強大的行銷、產品及資金搶得遊戲市場的做法，微軟一樣可以做得到。甚至有市場人士猜測微軟可能把X-BOX的價格只訂爲PS2或Dolphin的一半不到，這些預測和發展都是玩家所樂見的。只是一切都得等到微軟當局親口証實。

▲nVidia GeForce繪圖卡會受微軟青睞嗎?

各遊樂器性能諸元表比照表

名稱	X-BOX	DREAMCAST	NINTENDO 2000 (Dolphin)	PLAYSTATION 2
處理器	500 Megahertz Intel晶片或700Mhz的Athlon	200 Megahertz, Hitachi-built SH4 RISC with 128-bit graphic engine	400 Megahertz，0.18 micron，銅製程技術，IBM所設計的專用晶片	300 Megahertz，0.18 micron，Toshiba所生產的專用晶片
每秒多邊形個數	未定	3百萬個	以比PS2多為目標	六千六百萬個多邊形；三千八百萬個光源；三千六百萬個霧層；一千六百萬個變形表面
數據機速度	56.6 kbps(內建)	56.6 kbps	未定	可以利用的最佳設備
儲存媒介與能力	DVD-ROM,8 gigabytes儲存容量	專用GD-ROM(一個兩倍密度的CD，可容納1 gigabyte的資料)	DVD-ROM 配備有特殊專用的碼防止盜拷。一個四層的DVD-ROM可納量高達17 gigabytes的資料	DVD-ROM 可儲存 8 gigabytes 的資料
美國上市時間及價格	2000秋季，零售價介於249及300美元之間	1999年9月上市，售價199美元	計畫2000秋季在全球上市	計畫今冬或明年三月在日本上市，2000年秋季在美國上市
其它特色	nVidia GeForce繪圖卡，Windows作業系統，數gigabyte的硬碟	Windows CE作業系統，可用的週邊備配包括槍及釣桿	ArtX正設計其它配備	可向下支援PlayStation

3D繪圖晶片霸主 nVidia

●米 蟲

隨著科技的進步，電腦以相當快的速度成長，其中最明顯的就是遊戲的表現。不管是畫面、聲音、操控…，其中最可以代表科技的進步就是畫面的處理了。還記剛接觸電腦時，當時的遊戲可說是相當的簡陋，畫面只有以16色來表現，畫面看起來就好像看馬賽克電影一樣，一格格的；再來是視窗的興起，一些所謂的視窗加速卡紛紛出籠，遊戲也由16色增爲256色或16bit，但是不知道從哪時候開始電腦竟吹起3D風，凡是與畫面有關的都離不開3D，尤其是遊戲那更是不像話，好像不是3D的就沒人要一樣，所以玩家們在選購電腦時也將3D顯示卡列爲必備的配備。但事情可並不這們簡單，大家還要比快，比品質…，所以廠商們也很努力的推出各式各樣的商品，種類多的相當可怕，但是到底哪一個好呢？哪一個適合自己呢？下面選擇了nVidia這家公司的晶片來爲大家介紹，讓大家多多了解這3D繪圖晶片界的霸主。

3D顯示晶片霸主

說到3D晶片商，大家一定會想到nVidia這家公司，因爲可說是電腦3D繪圖晶片的代名詞啦！其實這家公司可說是相當年輕，它成立於1993年，而且該公司的定位就是一家專業的3D繪圖晶片設計商，而且該公司可是由華人所創立的喔！可說是華人之光。該公司到目前總共推出了八款的晶片，除了第一款代號NV1的晶片因爲效能不佳，並未獲得市場注意外，其他的如RIVA128/ZX，還有最爲人所知的TNT系列，更別說是最新的GeForce256了，可說是樣樣精選，而且可都是當代的主流。

第一代產品

說到所謂的第一代產品，其實就是Riva128系列，爲了使讀者閱讀方便，所以將它稱爲第一代產品。Riva128系列可說是nVidia公司第一個受到矚目的產品，當時正是3D技術剛起步時，也正是CPU世代交替時，intel推出了PentiumII，還有所謂的AGP介面，電腦顯示卡也正式邁入高傳輸量的時代，個個廠商都推出了3D繪圖晶片，當時的種類想當的多，其中

▲Riva128執行當時最強3D遊戲(摩托霸神)的畫面

▼RIVA128與當代顯示晶片效能比較

3D Winbench

Asus 3DexPlorer 3000 AGP	261
Diamond Fire GL 1000 Pro AGP	201
Nvidia RIVA 128 AGP	262
Number Nine Revolution 3D AGP	126
Diamond Monster 3D PCI	211

0 50 100 150 200 250 300

因爲VoodooI在遊戲上傑出的表現獲得一部份人的青睞，但是Riva128並未讓Voodoo專美於前，以高效能獲的了相當多的支持，之後的Riva128ZX更獲得了相當多的支持，Riva128ZX可說是前者的效能加強版，因爲後期各廠商已有迎頭趕上之勢，所以nVidia公司就推出了ZX，它可是提昇了許多的POWER喔！

產品特性

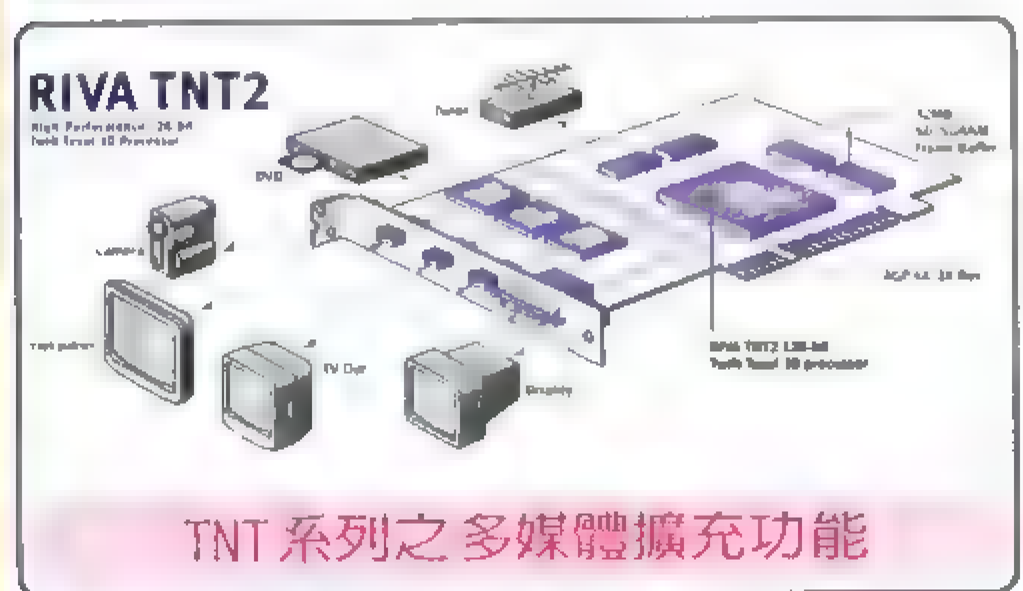
- 支援AGP 1.0（DMA 66MHz），和PCI 2.1（DMA 33MHz）
- 支援Direct3D和OpenGL
- 可以支援NTSC PAL的電視畫面輸出
- 使用了X.Y軸的數值插入法（Interpo-

lation）使的撥放MPEG時的或面細膩

- 最高支援1600X1200 85MHz
- 內建12K的快取記憶體
- 支援2-8MB SGRAM
- 250MHz RADCOM
- 使用了128Bit的繪圖引擎
- 每秒5million三角形除理能力
- 每秒100million點繪製能力

第三代產品

其實第二代產品也就是最爲大家所知的RivaTNT，這顆強力炸彈可說是威力十足，威脅了當時的市場霸主VoodooII，以高效能，高品質的執行能力風靡世界。它的測試數據相當的漂亮，可說是一顆內外兼具的晶片，因其它在執行遊戲時的品質已相當接近Voodoo系列，所以吸引了一些玩家的青睞，對於Voodoo可說是造成一股相當大的威脅，它使用了最新繪圖引擎，使得它不管在所謂的專業領域（CAD/CAM），還是一般遊戲上的表現，都相當的傑出，而且它使用了最新的128位元的TNT架構（128bit TwiN Texel architexture）使的它在貼圖、處理速度、光線處理上，都更快更真實。而且當時市場上並無任何能與他爲敵的產品，如真的要算也只有VoodooII和Banshee，但是因爲後者是專爲遊戲設計的，而且需搭配特定指令集，所以並未有使用者重疊的現象。此兩者在當時市場上，可說是雙雄對峙。



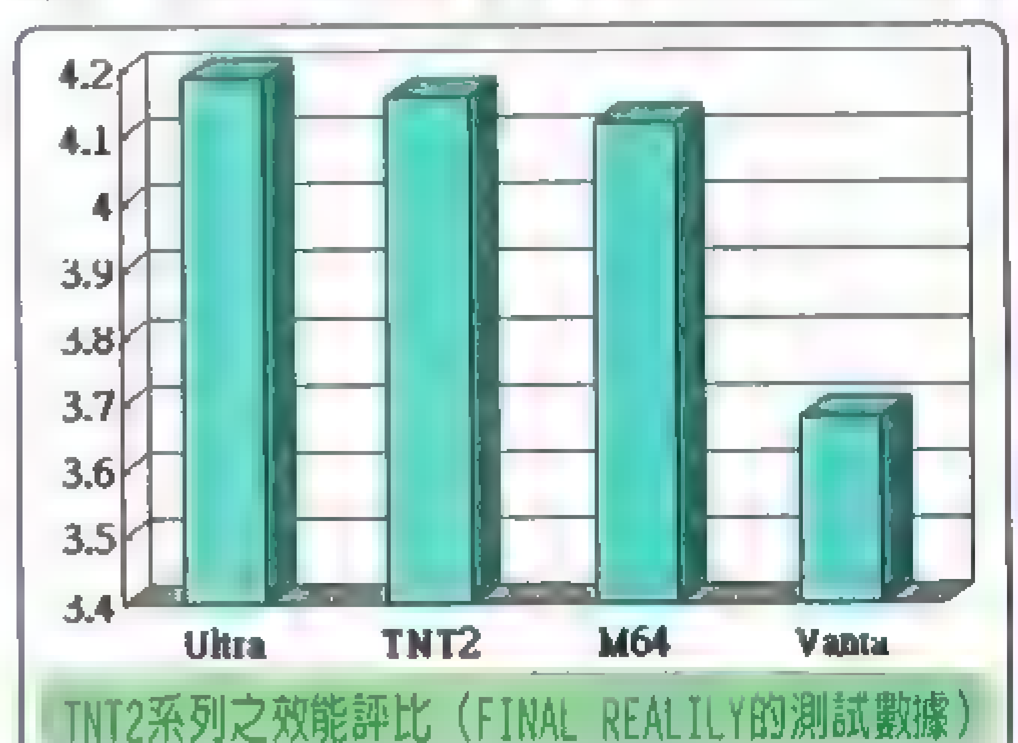
TNT系列之多媒體擴充功能

產品特性

- 使用了128Bit TwiN Texr1架構
- 完整支援Direct3D 6.0和OpenGL
- 最高16MB的記憶體量
- 支援32bit顏色的顯示
- 24Bit Z-Buffer，8-Bit Stencil
- 最高可達1920x1200 75MHz
- 支援AGP2.0 PCI2.1
- 電視輸出
- 支援全螢幕的DVD撥放
- 使用了X,Y軸數值差入法
- 每秒6million三角形除理能力
- 每秒180million點繪製能力

第三代產品

第三代的產品也就是當代的主流商品了，這時期的nvidia所推出的產品可說是最爲齊全，最爲完整的了，它一次推出了4款晶片，涵蓋了各階層的使用者。主要的考量是因爲其他廠商已推出了相當齊



TNT2系列之效能評比（FINAL REALILY的測試數據）

全的產品，而且效能相當的不錯。雖然效能比不上該公司產品，但是都擁有特定的支持者。爲避免市場被瓜分，所以將產品加以分級，讓消費者可以依自己的能力需求來選購。它主要分爲TNT2，TNT2 Ultra，TNT2 M64，TNT2 Vanta，其中TNT2和TNT2 Ultra是屬於相同的產品，主要差別在於Ultra是屬於效能提昇版，它使用了製程較精良的晶片，並提昇了內部的工作時脈和記憶體時脈，以提昇效能，但是內部是相同的；而M64晶片可說是成本減低版，它將TNT2一些功能給關閉，以降低成本，讓顯示卡廠商能夠生產出價格、效能都是相當出色的產品；而Vanta則是屬於最低階的產品，它所使用的並非完整的TNT2架構，而是使用了TNT的效能提昇版，主要定位爲介於128ZX和TNT2間，主要是爲了商務人士所推出，適用於文書處理，但是又想小玩遊戲的上班族，屬於一款定位相當平價的顯示卡。如果你是屬於上面所說的哪一類型相當，建議你去購買此一系列的產品。但要強調的是，因爲上面四款幾乎都爲TNT2的同款產品，而且都是使用了由TNT架構所改良出來的TNT2架構，所以晶片內部並未有多大的改變，它



主要藉著製程來提昇內部的時脈、與記憶體的大小，以提昇顯示性能，並藉著附加功能的多寡，來控制成本。所以區分爲以上四款，分別鎖定不同的階層，讓消費者能夠選擇自己所需的產品，這可說是消費者的福氣。

產品特性

1.TNT2（Ultra，M64，TNT2）

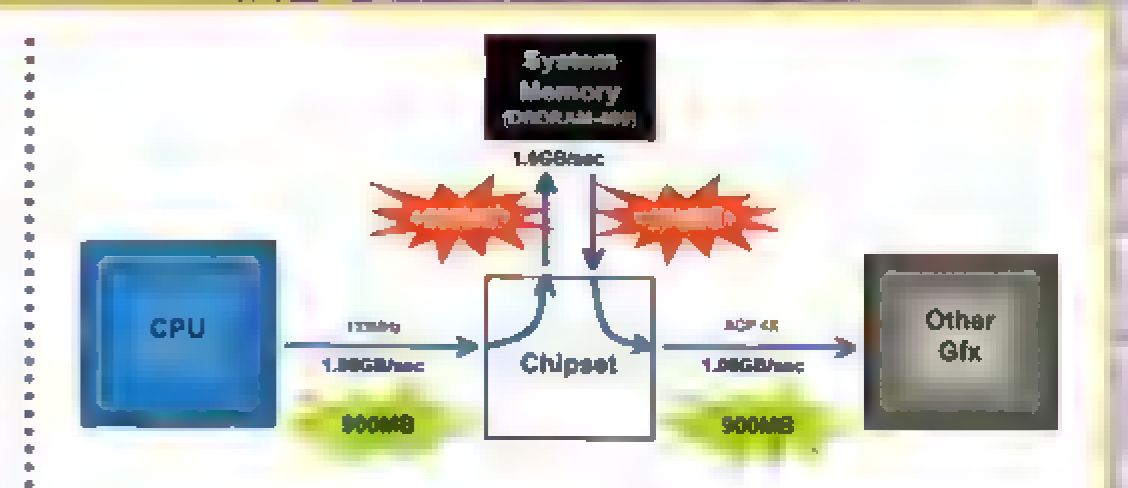
- 最高32MB記憶體量
- 支援AGP 2X/4X
- 支援AGP Texturing （M64未支援）
- 支援多媒體介面（影響輸出與輸入）(M64未支援）
- 第二代TNT架構
- 最高32bit Z-buffer
- 32bit顏色支援
- 支援Direct 3D OpenGL
- 對AMD 3DNOW!和Pentium iii的指令集最佳化
- 使用了X,Y軸數值差入法
- 每秒30ftp的全影幕DVD撥放
- 最高2048x1536
- 每秒9million三角形除理能力
- 每秒300million點繪製能力
- 300MHz的RAMDAC

2.Vanta

- 最高32MB記憶體支援
- 支援AGP4X
- 使用了TNT引擎加強版
- 對AMD 3DNOW!和Pentium iii的指令集最佳化
- 最高32bit Z-buffer
- 32bit顏色支援
- 最高支援1920x1200x32

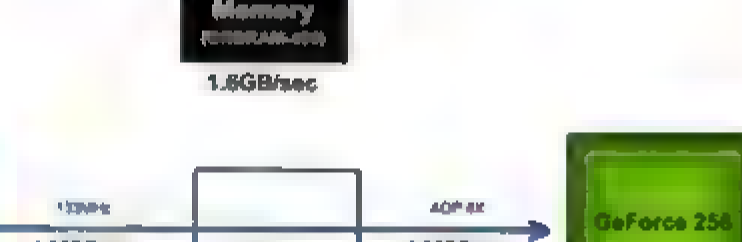
第四代產品

這次nVidai公司不再讓別家公司搶先一步，搶先推出了跨世紀的高階顯示晶片GeForce256，最讓人感到驚訝的是，離上一代的產品只隔了六個月就能推出新產品，讓人對於nVidia公司感到佩服。這次的GeForce256不再是延續前面的TNT架構，更不再是TNT2的性能提昇版，而是一顆全新的晶片。它加入了許多的新功能，大致上來說，主要的差別在於，GeForce是一顆256bit的著色引擎，支援新一代的T&L，最重要的一點就是它可說是一顆繪圖CPU，因爲它可是內涵了4組的著色管線，和2組的幾



未支援快速寫入之AGP4X之工作模式

GeForce所支援之快速寫入AGP4X工作模式



GeForce所支援的AGP4X快速寫入工作圖

何繪圖引擎，它將大部分的圖形運算，轉移至繪圖晶片內，不再像TNT2一樣會因CPU的快慢而影響了執行速度，當然nVidia也給了它一個很響亮的名字，稱爲GPU（Graphic processor Unit），是不是和CPU一樣有氣魄啊！另外，GeForce256還有一項最重要的新增功能，那就是T&L，這可是它最主要的賣點，它所說的T&L就是所謂的形變（Transform）和光效（Lighting），其實所謂的T&L也就是將兩者以硬體來計算，不再依賴CPU，如此由顯示晶片所運算出來的，可不再像以前一樣慢，可說是天壤之別ㄟ！還有一個相當重大的技術大躍進，它雖然也是支援AGP 4X但是它支援了AGP 4X的快速寫入，它主要是在CPU和系統晶片與GeForce256三者間建立起一條直通的傳輸線，省去了系統晶片和主記憶體的分支，以提昇速度。

產品特性

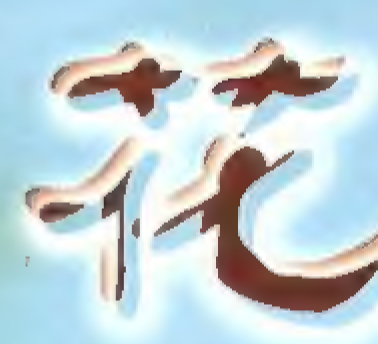
- 350MHz的RAMDAC
- AGP4X
- 2組獨立的幾何形狀處理引擎
- 4組著色管線
- 每秒15million三角形除理能力
- 每秒480million點繪製能力
- 256bit著色引擎
- 管狀環境貼圖，向量混合技術
- 支援HDTV之撥放
- 使用QuadPipe 256bit原點管線

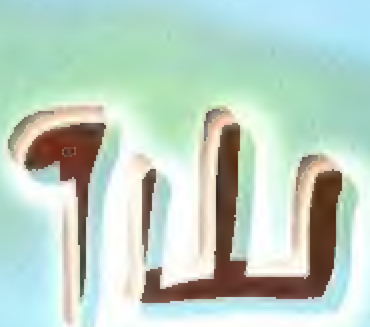
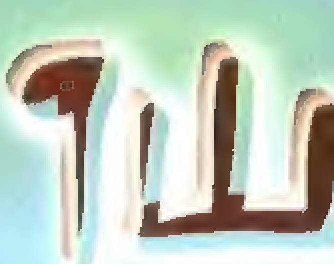
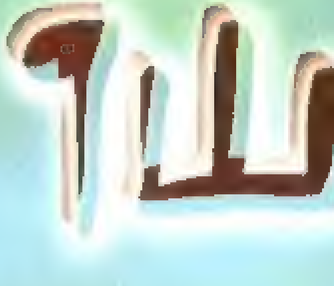

天子傳奇
黃玉郎著
神界中以天爲最高，
天帝是天的統治者，
天帝之女擁有
至高無上的天帝血統，
爲何會流落凡塵，
居於蓬萊仙域呢？
我就是天帝之女
才貌雙全
仙域第一
美豔不可方物！
身段窈窕婀娜、
舞姿曼妙綽約，
天地間靈秀之氣，
盡集於一身！
我的眼神
誰能抗拒？
發郎!?
來歷：蓬萊仙域之公主，為天帝第一百代傳人，從小由媧姐身兼母職帶大並傳授其移形換影之術，天女自身擁有一種強大的懾服力，與大聖、飛斧仙童等人生活於仙域。當天女十三歲時，媧姐將帝父留下之錦囊交給天女。
錦囊預言──【天劍之鑰 拯父脫困
姬子天緣 可托終生】，
將會有大事發生，果不其然，當年即開始了與姬考、姬發兩兄弟的一段緣份，兩人都為了她，情奔天涯、死也不懼！尤其姬發，當他與天女眼神相對，竟有莫名之親切與親近感・・・・天女竟究情落誰家？天劍之鑰的秘密又是？
父親：天帝
母親：天母聖姬
夫婿：姬發
異母妹：鄂幽兒
師父：武功由媧姐傳授
家臣：哪吒、巨靈神、二郎神、托塔天王、媧姐、大聖孫悟空、飛斧仙童、鳥人
敵人：紂王與其爪牙
最怕：失去姬發
最愛：用眼神征服男人
武功：移形換影
懾服力
特色：不會武功但運氣奇佳
姬發天女元神合一
軟體世界 智冠科技股份有限公司

荷花仙子

尋找被遺忘的愛情音符
探索已失落的歷史軌跡

風流多情的咸豐皇帝，
與婀娜多姿的荷花春，
他們之間有什麼動人的樂章？
走一趟圓明園之旅，
發現新悸動！



圓明園之浪漫樂感

中國樂風配樂

古典風雅的中國配樂，
更顯浪漫氣息。







第一人稱的遊戲進行方式

玩家扮演主角咸豐皇帝，
進入圓明園細憤與荷花春
的愛情點滴。

嚴謹認真的歷史考據

上至建築、藝術，
下至古玩、樂器，
全部根據清朝文獻考究而來。



維妙維肖的3D圖像

最先進利用的軟體，
將中國最富麗堂皇的
圓明園細致展現。

超過二十個遊戲場景

從飛瀑流泉、亭臺樓閣，
讓你完全徜徉在幽靜古意
的圓明園中。





代理發行/
智冠科技股份有限公司



幻之國度
ALEMUDER
與妖精相遇的少年，命運將會如何轉變？
在森林與妖精的相遇
食人鼠的巢穴
陰暗潮濕的地下墓穴
在酒館中聽取新消息
軟體世界
出版發行 智冠科技股份有限公司
研發製作 致文有限公司



軟體世界 智冠科技股份有限公司
謎像視覺工作室
天子傳奇
黃玉郎著
嘿！看我施展先天乾坤功！
小時候我最愛喝ㄋㄟㄋㄟ了
未見過胃口這麼大的孩子!!!
你在看我嗎？
我就是姬發！
如此天子之位實得來不易！
愛恨情仇盡融於拈花一笑！
小名：發仔！
出生：為西岐西伯侯第二子，其母懷孕三年難產而出，出生當天，天生異象，父姬昌為其起卦，得六爻全陰為坤卦，陰極陽盡，龍戰於野，其血玄黃，大凶之象，有九九至尊之命，但至尊極盡，命屬夭折，幸其父以檀香灼出哽於喉中之紅寶石，才重得小命一條。
父親：西伯侯姬昌
母親：有莘氏
兄長：姬考，後入魔道
妻子：九妹與天帝之女
師父：一夔子
好友：白毛虎、雷震子
輔臣：姜子牙
家臣：禮相、數相、樂將、射將、御尉、輔尉
敵人：紂王與其爪牙
最怕：水裡來火裡去都不怕，最怕兒女情長
最愛：小時候最愛是喝ㄋㄟㄋㄟ，長大是學武功
武功：向一夔子學先天乾坤功，自習上古神功渾天寶鑑、天心御劍、天心感應、天劍神功
劫難：魔劫、天劫、失魂、妖孽、還將遭受多次焚身及情毀輪身之苦。
一夔子
姬發個人小檔案